微软、索尼、任天堂，全程直击E3大斗法！

震撼价6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.254



盛况空前的一年

E3报道

完全彻底公开！

微软/索尼/任天堂 三大发表会全程直击！
深入总结E3重大新闻事件！
体感革命的时代到来！

《最终幻想11》的正统续作闪电发表 E3特报 1

最终幻想14

家用机平台PS3独占！SE抱死索尼大腿！

传言终被证实，小岛秀夫捧场微软发表会 E3特报 2

合金装备 崛起

PS3、360、PC全平台化发表！MGS劈腿在行动！

E3特报 3 微软誓要推翻任天堂体感系统

革命性摄像头发表 彻底取代手柄！

E3特报 4 光环系列新作打包大公开

光环致远星&光环3 ODST 发售日期确定

全新滑盖版 PSPGO完全解析！

谣言成真！PSP取消UMD光盘媒体！
全新格式PSP主机正式发表！

马里奥二连发
宫本茂多年研究
新玩法公开！

四人同乐 最高

马里奥银河2 新超级马里奥Wii

E3卷首评析特辑 E3特报 5

本届展会热点解读

十大事件

GT赛车PSP
小小大星球 携带版
合金装备 和平行者
PSP强大软件阵公开！

次世代软件完全成熟宣言

ICO新作「最后的守护者」震撼E3！
掌机神作「黄金太阳DS」王者归来！

更多震撼新作：战神3、猎天使魔女、使命召唤 现代战争2、罪与罚2、怪物猎人3、赛尔达传说、塞尔达传说 灵魂轨道、求生之路2、分裂细胞 断罪、FORZA赛车3、除暴战警2、艾伦觉醒……

最新热门新作彻底攻略

逆转检事/生化尖兵
魔法指挥棒

电软视点大爆热料
新时代的冷饭，新时代的吃法
疫情阴影笼罩下的电子艺术
XBLA，今后游戏销售的雏形？
大家都来玩体感！

2009年06月下 总第254期
ISSN 1006-5032
12>
9 771006 503000













CENSORED

该来的都来了，见证传闻和拍肩的时刻

E3精彩在握

次世代新作全面爆发

展会总力报道

微软说：来这里，与我们一起见证游戏的全新进化，而且有神秘惊喜给你！
索尼说：这是PS家族阵容最强大的展现，你将再度见识到技术的索尼！
任天堂说：我们将对任天堂的粉丝们给予回报，不会再让你们失望。
小编说：他们说的都对，他们没有让任何人失望，这才是E3应该有的精彩。
来，你们仨，拍拍肩膀，开始表演。







E3 TOP NEWS 01

Project Natal的革命，划时代的无形全周式体感

真实体感操作、即时动态捕捉、影像扫描辨认、声音识别输入、人机社群互动……这些原本只出现在科幻电影中的东西一夜之间变成了现实，作为本次E3微软发布会最后的压轴大戏，Xbox360用极为生动直观的方式把这些展现在我们眼前，让你不得不相信这的确是真的，没错，微软引领的“真・体感”游戏就这么来了，它的代号名为“Project Natal”。

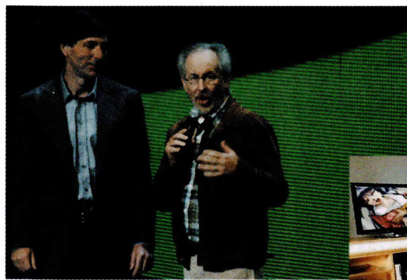
一个孩子走进宽敞的客厅，对着电视一挥手，Xbox360的操作界面出现在屏幕上，随着他像弹琴一样在屏幕前指指点点，一个个精彩纷呈的游戏就这样玩了起来，没有手柄，没有摇杆，也没有套在手上的操作装置，什么都没有，他是怎么操作的？原来只是一个小小的摄像装置！就是这个小东西把屏幕前的人一举一动完全反馈到了游戏中，赛车的方向盘转动、拳击的猛烈击打、足球的一脚射门，都通过玩家自己的动作反映进了游戏，摄像头通过即时动态的方式捕捉、反馈、生成影像，所有的过程都只在弹指之间，你手上什么都用不拿，只需要开心游戏就可以了。

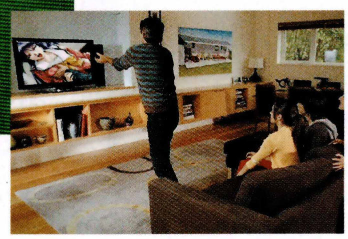
不止简简单单的体感游戏，微软这次为我们展示的是高度的人机互动，摄像头具备的影像扫描动能，可以把任意一件物品“转移”到游戏中，你在屏幕前现实中的东西，都可以放进游戏生成一个虚拟的相同事物，打个比方，你抱来一条小狗，在屏幕前晃上一晃，游戏中就会生成一只一模一样的虚拟小狗，狗在屏幕前抬起前脚，游戏中的小狗也会同时抬起前脚，玩家抱起小狗，游戏内的人也会抱起虚拟小狗，你在屏幕前做什么，游戏内的人就会做什么，真人与AI高度一体化，游戏中的角色成为玩家的分身，玩家犹如操作真实中的自己一样。在游戏中畅游娱乐。

此外，这个体感操作将会完全对应Xbox360系统界面的操作，通过用手指“单击、双击”屏幕上的各菜单项，来实现游戏、影音等各功能的使用，就像PC鼠标那样便捷，不同的是，你用的仅仅是自己的双手而已，额外的东西一概不用。

首先用脚指头想，都明白微软的这项技术是专门针对任天堂Wii的，遥控器体感让任天堂迎取了不计其数的大众消费者，平时不玩游戏的非游戏玩家，全部都因为体感投入了Wii的怀抱，其带来的巨大经济价值不仅让任天堂腰包鼓鼓，还让其他两家硬件厂眼红得发紫又没有脾气，任天堂开扩的大众消费群体几乎成了任氏专属的送钱慈善家，而SONY和微软，不可能就此善罢甘休。从很久以前开始，面向PS3和360的体感操作设备就传言了无数版本，有套在手上的，有挂在脖子上的，有栓在脚上的，甚至全副武装像圣衣穿在身上的，几乎能想到的可能性都想到了，可谁也没料到的是，微软居然拿出了这么个高科技未来化的东西。

很多人，尤其是所谓“任饭”，都称微软无耻地跟风、抄袭，“索饭”则称这是噱头、不切实际的忽悠，因为依照微软现场展示出的功能，这个新体感实在太过强大了，强大到几乎逆天的程度，让人不禁估算其真实的成分到底有多少？这些体感的概念基本上就是Wii体感功能的延伸和扩展，但更先进，更科幻，如果真的可以普及化实现，那Wii的体感就完全成了过时的产物，任天堂可以回家抱孩子了。但到底能不能在短期内真正实用化，目前还真的不好说，微软并没有在E3上公布这个设备的确切上市日期，相关对应游戏也只是公布初期的概念。发布会上一位女士用自己的声音指示游戏中人物走动，还用手“拨动”水面的波纹，似乎并不太像实机的操作演示，声音识别操控的原理还不是很清楚，需要官方进一步的解释，而且价格也是问题，也许直到实用化游戏推出的那一天，关于“真・体感”的疑问和争吵是不会停息的。





↑大导演斯皮尔博格也登台现场说法，表示对新体感的极大兴趣。

→现场一系列的实机演示令人瞠目。

E3 TOP NEWS 02

PSPGO惊爆发布，抛弃UMD，网络谍照传言成真！

在E3上最惊动玩家的前三大消息中，PSP Go的发布绝对占有一席之地，排不到第一也得第二。当3月底有传闻和泄露照说索尼即将推出取消UMD的滑盖版掌机的PSPGO的时候，绝大多数人还认为这只不过是一个谣传。原因很简单，这个掌机实在不算好看，不符合SCE历代PSP的审美标准。可是正所谓人算不如天算，当PSP Go正式以新掌机的形象出现在平井一夫的手中的时候，原先曾经嘲笑这一传言的人们都集体沉默了。不过沉默只是暂时的，随后就是各界玩家铺天盖地的批评之声。



↑PSP Go的发布和前两次一样，是由平井一夫亲自主持和进行介绍的。

与抱怨的声音相比，赞赏PSP Go的声音几乎可以忽视。大家都不喜欢PSP Go的原因倒不是它取消了UMD盘仓的设计，而是因为它的造型实在比不上以前的PSP主机。在大家早已把2000、3000系主机作为PSP的标准形态的时候，像PSP Go这样采用滑盖设计、把主要按键都集中在下面，摇杆位置不符合人体工学设计……等等等等。不过在看遍这些似是而非的评论之后，我们首先要想的事情是：索尼究竟要推出什么样的PSP？这部PSP的造型真的是PSP以后发展的趋势吗？

从机器的外观上看，PSP Go更像是一部播放视频文件的便携式机器。它的整体体积缩小了，屏幕也从4.3寸减少到3.8寸。从玩游戏的角度考虑，确实算不上进步。但是估计SCE推出PSP Go的最初目的也不是用来玩游戏，而是作为播放器使用。3.8寸的屏幕正好是和iPod Touch等播放器差不多的尺寸，看来索尼推出PSP Go，就是要把它当作一个山寨MP4来卖（实际上以前的PSP没有破解的话就是个功能很贫乏的MP4）。

不过大部分玩家都还是比较宽容的，山寨也就山寨了，缩水也就缩水了，反正降价战略是SCE的一贯选择，这次屏幕小了，取消了UMD光驱，价格应该也差不多低点了吧？偏偏它的售价比目前的PSP3000还贵了将近100美元。这样的价格，这样的配置，不是真饭的话还真不会入得这么爽快。我们可以把索尼推出PSP Go的目的看成瞄准更多的非玩家人群，把机器当成播放器来卖，但是MP4的市场真的这么容易抢的话，索尼早就这么干了。且不说现在铺天盖地的各种功能齐全的山寨MP4、MP5满天飞，就算是在市场稍微正规一点的欧美日本地区，人们对于便携播放器的选择也早就有了固定的对象，这个时候PSP Go的推出只能看作是下一代PSP推出之前的一次缓冲，但是这次缓冲的捞钱意图过于明显，怎么看PSP Go都是拿去蒙那些外行的，反正现在这年头真饭玩家不好找，伪非跟风的小年轻满大街都是。但愿这些人的智商不太高，这样卖PSP Go捞钱能捞多一点——以上虽然不能说是SCE的真实想法，但是如今世道如此险恶，以小人之心度君子之腹有时候也是必要的。反正到时候PSP Go会推出，有钱有兴趣的玩家自然会买，不买的没关系，难道你不买还能断了人家财路不成？

那么SCE会在什么时候推出下一代的PSP呢？这个问题恐怕很难说。现在SCE采取PSP3000和PSP Go同时发售的方针，既没有正式废止传统PSP的发售，又想利用PSP Go的“新颖”设计吸引另外一部分人来买，但是到下一代的PSP推出的时候，估计UMD将被彻底取消，所有的游戏都将通过网络下载发售的方式完成。这种设计能够有效地杜绝盗版，但是也使PSP离传统意义上的游戏机越来越远。如果说在将来SCE的产品将把影音娱乐作为最主要的功能的话，那么PSP的定位也就不再是游戏机了。对于PSP的粉丝来说，这绝对不是好事。



E3 TOP NEWS 03

小岛拍肩，欢乐无极限

要说本次E3最令人吃惊的一瞬间，莫过于小岛出现在微软发布会上的那一声“嗡”，合金装备之父，PS3玩家心目中的神，居然面含微笑的出现在微软发布会上，光这一点就足以引爆半个地球。MGS跨了，MGS不再独占，去年FF13劈腿的一幕重演在了小岛身上。

《合金装备》新作登陆360，其实并不完全出乎意外，早在5月中旬，小岛工作室的一个网页倒计时就露出了一些弥端，乌云、下雨、雷电、M、G、S……这些关键要素表明了就是MGS的新作，但没透露任何平台信息，要知道MGS4可是PS3独占的，这次在平台上如此忽悠很明显就是有猫腻，果然，一个是360/PS3跨平台，一个是PSP的，MGS独占不再，小岛效仿和田被美国人拍肩，我只能说，这世界最靠不住的就是第三方，别管你是不是神。

PS3的MGS4全球共卖了500万有余，是PS3当前买的最多的独占游戏，KONAMI的2008年财报黑字很大程度都托了该作热销的福，但是……另一半的500万呢？大家心知肚明，如果有360版，KONAMI会多收一倍的钱，独占，受益的只是硬件商。亏的是游戏发行商，已经有无数事例证明，在当前这个世代，除了第一方，只有脑残才搞独占，在金钱面前，什么民族自豪感，什么地方保护主义，都是扯淡，您说是吧小岛先生？

不过小岛还是给SONY留了颜面，首先小岛称这款高清新作并非自己监督，之后又闪电公布了PSP版的“正统续作”，你明白什么了吗？



↑今年的拍肩比去年的还要夸张，这已经是例行节目？



↑MGS新作出现在微软的会场，这本身就是历史。

E3 TOP NEWS 04

光环二连发，外传+前传

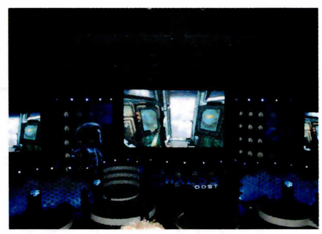
微软游戏品牌的NO.1，非《光环》莫属，E3大展，自己的主场，当然少不了这块镇家之宝。这次微软算是牟足了力，一口气上了两款新作，《HALO3 ODST》和《HALO Reach》，前者是去年TGS已经露过面的，后者则是首次公开的全新作，微软算是把压箱底的东西都拿出来了。



↑有料到《光环》新作，没料到居然这么快，今年和明年都是光环年？

《ODST》设定为3代的资料片，主人公非士官长，而是以一支地球UNCA作战小队的视点讲述另一个角度的故事，已定今年9月22日发售。而全新作《Reach》则设定为系列的前传，地球与星盟的冲突起因会在此作中得到阐明，预定明年秋季发售。两作都不是系列正统续作，由此看来，微软还是留了一手的。

在当今这个第三方越发靠不住的时代，第一方的独占大作显得越发举足轻重。SONY这一年来一直在不断开发第一方工作室的独占作品，而微软的精力似乎都用在拉拢第三方上了，第一方所下的力度逊色了一些，《战争机器3》没能赶上，《光环》作为从Xbox时代一路打造而来的镇家品牌，自然要义无返顾地担任起这个责任。



两款游戏都不是《光环4》，微软还不急于推出正统续作，似乎是觉得3代的价值还没有挖掘干净，如此优秀的题材还需要仔细炒一炒，再加上《光环战争》的热卖，这个品牌有继续扩展的潜力，外传以及前传无疑是最好的大餐，只要是《光环》，就注定大卖特卖，而且人气持久稳定，微软根本不用担心《光环》的销量。总之，对于玩家而言，甭管是不是正统，有《光环》玩，就高呼万岁了。

E3 TOP NEWS 05

360版FF13，明春发售！

这世界什么最没谱？问十个有九个会说是“FF13的发售日”。算来算去，PS3刚出炉时就已经公布的FF13，如今还在娘胎里不知生辰八字。本次E3上，该作带来的还是新宣传片，至于发售日，似乎美版上市会比预想早很多？

PS3的FF13试玩版中，已经透露了该作日版会在今年冬季发售，这个时间大约在09年12月至2010年2月间，而这次展会上，制作人北濑佳范和鸟山求带来360版试玩演示的同时，也一并公布了美版发售时间：2010年春季！也就是2010年3月至5月之间。难道，360版只会比PS3版晚几个月？

记得当初是谁说的来着，“PS3版完成之后才会开发360版”，“我们还没有进行360版的实际开发工作”，这些都是野村哲也那帮人信誓旦旦的发言，那么，如此接近的发售时间又说明什么呢？和田洋一的话：“我们已经落后于跨平台开发，今后将全力投入多平台战略的开展”，看来这位老大对于FF13在双平台上收钱已经迫不及待了，再联想前段时间野村哲也已经撤离FF13开发工作的传闻，就不难想象360版为什么会突然高调起来。下一步是什么呢？日版和美版，PS3版和360版同时发售？并不是没有可能，要知道欧美厂商的游戏都是同时发售多语言版本的，和田洋一的SE不是要走向世界吗？那就请把日美的发售日统一吧，我们大家都高兴。





↑微软和SONY的发布会前后呼应，FF13的面子可真是不小。

←新公布的角色相当亮丽、抢眼。

E3 TOP NEWS 06

LIVE平台最新更新计划

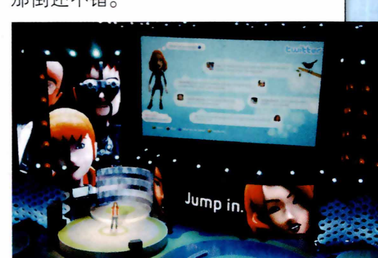
XBOX LIVE是微软最引以为傲的网络平台，丰富的游戏、影视、音乐内容和良好的在线对战服务，是360与对手竞争最重要的砝码之一。今年的E3，微软自然也少不了对这个平台的新动作，事实上，这动作还真是不小。



↑LIVE新功能更加方便了金会员。

LIVE上下载电影虽然是不错的服务，不过限于网速和360的硬件，这个功能对比PC还是麻烦不少。这次微软宣布了最新更新计划，将新增在线视频观看功能，也就是说一部电影大片不必花时间去下载，在LIVE上就可以在线观看，1080P高清分辨率，使用和PC一样的缓冲式播放，网速正常的话不会产生延迟，基本可以达到同步。这大大方便了喜欢看电影的玩家，最重要的是，厂商在LIVE上更新的游戏宣传影片，也不必浪费时间免费下载，直接在线观看就可以了，方便之余，宣传起来也更直观，实在是造福玩家造福厂商。此外LIVE音乐播放器也会重新整合，对金会员免费，听音乐方便多了。

XBOX LIVE还将与FACEBOOK进行合作，今后可以用XBOX LIVE访问这家美国的著名交友网站，浏览互动，XBOX LIVE的好友列表也会和LIVE好友列表统一整合，在LIVE上就能跟FACEBOOK聊天，如果能配合新体感的人机互动社群，那可真是太美了。这项合作，对访问内容不是很多的XBOX LIVE是非常好的补充，如果能继续扩充访问范围，LIVE的功能会更自由多样化，不过对于国内玩家而言，这项功能用处不大，假如能用LIVE上开X网之类的，那倒还不错。

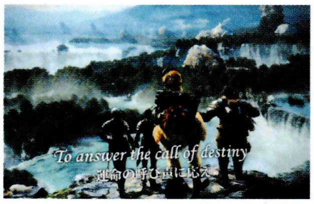


↑FACEBOOK的丰富内容和好友阵容，今后都可与LIVE共享。

E3 TOP NEWS 07

FF14降临，PS3独占

尽管FF13在去年就已经注定要在欧美地区跨平台发售，但是今年的SCE新闻发布会上放出了FF14的消息，该游戏仍由PS3独占。对于PS3的坚定支持者来说，这也算是一种安慰了。实际上Square Enix还是比较偏爱索尼的，虽然去年劈了一腿，但是今年还是有机会补偿的。不过FF14与正统系列不同，是和FF11一样的网络游戏。这个消息对于PS3以及FF网游的粉丝来说自然是好消息，不过这个消息也带来一个不算大也不算小的麻烦：PS3玩家能玩到的独占FF是网游，喜欢玩网游FF的玩家必须买PS3。因此对这个消息最欢迎的自然是PS3兼FF网游的双重铁杆们。不过以前的FF11是PS2的游戏，向下兼容的PS3也可以玩。现在FF11的支持者们拥有PS3的也有不少，因此在FF14推出的时候，他们一定会在第一时间加入新的冒险世界的。



↑FF13还没有发售，新一代的FF正统续作就要提上制作日程了。

话又说回来，FF14的公布，使玩家们对于FF13的关注似乎减少了很多。可见FF14的推出正如当年的FF11一样，是为13之后的FF续作争取宝贵时间和奶粉钱。不过现在FF13的三部作品还是没影的事（试玩版那点内容可以无视），看来Square Enix这招确实心机够深的。毕竟FF13今年就发售了，现在开始推出FF14，对于Square Enix来说正是时候。作为FF饭的玩家们，看到这样的消息应该很高兴，然后耐心等待继续攒钱就可以了。



←Square Enix的FF战略在今后两年内将以FF14等新作为主。

E3 TOP NEWS 08

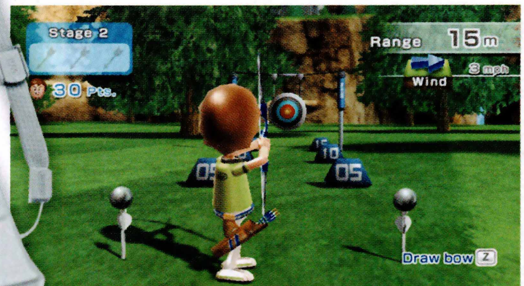
MotionPlus操作新标准

在去年的E3上，任天堂公布了Wii遥控器的提升工具“Wii MotionPlus”，并且宣布了该周边对应的第一个游戏《Wii Sports度假胜地》。现在Wii MotionPlus和这部对应的游戏差不多都快发售了，在今年的任天堂发表会上，N社继续炒作这一周边，并且把UBI等厂商拉过来加人气，宣布《赤钢》等作品仅为Wii MotionPlus对应。

这个周边价格不算便宜，但是任天堂要的就是这样的效果，玩家们喜欢游戏，自然得老老实实地掏银子。现在仔细算起来，玩家们买一台Wii花钱并不多，但是之后购买的各种操纵器和周边产品的钱加起来，可能已经超过了Wii本体的价格。

从技术的角度来看，Wii的新感应器“Wii MotionPlus”和平衡板、双截棍的组合，可以为游戏提供更多的操作方式。以后的Wii游戏将有更多对应MotinPlus，按照这样的趋势发展，任天堂为今后的Wii推出内置MotionPlus的新的遥控器是早晚的事情。今后任天堂将在游戏的操作方面进行更多新的尝试，包括像今年展出的“脉搏测定仪”在内，各种新的操作、感应装置的推出向世人们证实，任天堂的创意思维是不会枯竭的。看来在不久的将来，玩家们要体会任天堂的游戏，不把全身挂满零件是不行的了。究竟我们在将来会面临一个什么样的游戏世界呢？难道说脑后插管真的是游戏机的终极形态吗？





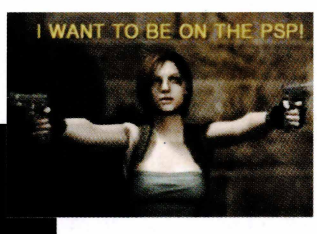
E3 TOP NEWS 09

PSP《生化》新作曝光

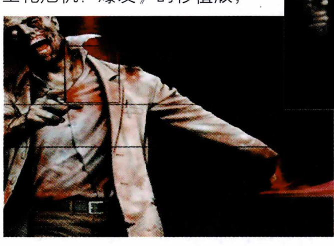
随着《生化危机5》的成功发售，这个系列在新世代的主机平台上也算是站稳了脚跟。那么生化的下一部作品将在哪台主机上推出呢？除了Wii上的《生化危机 黑暗历代记》之外，如今PSP的玩家们也有了欢呼的机会。CAPCOM在索尼的E3发表会召开的时候对外界表示，他们将在明年（2010年）推出一部生化系列的最新游戏，平台在PSP上。

对于PSP玩家来说，生化危机并不陌生，但是到现在为止他们只能玩到PS版的官方模拟器。当然了PS版生化危机是永恒的经典，能够在PSP上体验也是很不错的事情，但是PSP毕竟不是专门拿来玩PS游戏的，玩家们在回顾了经典之后，也期待着新作的诞生。至于本作的具体内容是什么，现在还没有确定。许多人觉得可能是《生化危机：爆发》的移植版，因为CAPCOM最近似乎很擅长制作这类网络联机类型的游戏。

两年前KONAM就把《寂静岭》都做到了PSP上，而CAPCOM这些年都没个动静。现在它终于有时间和精力来顾及PSP版的《生化危机》了，在DMC的PSP版已经浮云的今天，这个承诺可千万不要放弃啊。其实CAPCOM的心理素质是很高的，连战国BASARA对战这么恶心的东西都可以出在PSP上，难道对于生化系列就这么吝啬么？不过有时候真是不好说，好东西往往出不来，垃圾游戏倒有可能一个接一个地推出。CAPCOM，你如果敢把生化也弄成垃圾，玩家们是不会放过你的。



↑自从PSP推出之后，许多生化危机的粉丝们就要求这部作品在这台掌机上登场，现在这一愿望终于得以实现。



→PSP版生化危机是全新作品还是移植作尚未确定。

E3 TOP NEWS 10

Ninja外包《银河战士》

《银河战士》系列一直是任天堂引以为傲的动作射击游戏。无论是平面时代的迷宫探险还是3D时代的FPS射击，这个系列一直由任天堂自己开发的，游戏质量可谓上乘，口碑也一直算得上不错。但是在今年的E3任天堂发布会上，与会者们听到了一个令他们惊异不已的消息：任天堂的《银河战士》系列，将在Wii上推出最新作，开发者由Team Ninja担任！



↑任天堂和Team Ninja的正式合作，在2009年的E3展会上成为现实。

说到Team Ninja，大家自然会想到出名的《死或生》、《零》、《忍者外传》等作品。虽然现在硫酸脸已经不在TECMO，而且Team Ninja的小弟们也不用再被这位大佬呼来喝去，但是大家一提到Ninja小组的游戏，想到最多的还是美女。好在银河战士萨姆斯本身也是一个相当beautiful的大美人，所以这个游戏交给Team Ninja来做是没有任何问题的。不过Team Ninja的游戏往往是把美女的脸蛋和身材作为吸引玩家的招牌，而萨姆斯在战斗的时候都穿着坚固的防护盔甲，玩家们一直难睹芳容。从目前公布的游戏录像来看，Team Ninja似乎没有让她在游戏中做出脱衣乳摇等影响形象的行为（笑）。本作不再是单纯的第一人称射击游戏，追加了许多动作要素，应该是吸取来自《忍者外传》的经验。凭借Team Ninja制作动作类游戏的功底，本作的质量应该是有保证的，玩家们大可不必担心。

其实Ninja小组从制作《零 月蚀之假面》的时候，就已经开始在Wii上开发游戏了，论制作经验那是一定有的。从能力来说，Team Ninja还是值得信任的，大家等着看这部《银河战士外传》的好戏吧。





索尼2009发布会 超级大作如潮涌！

——“PSP Go”奋力向前冲吧！

万众瞩目的E3 2009 SONY发布会在6月3日的凌晨两点正式拉开帷幕，虽然比预定开幕时间晚了几分钟，但这明显是SONY故意让惊喜来得稍微晚一些。在去年E3遭遇滑铁卢之后，今年的SONY首先在气势上就给人焕然一新的感觉。在本届E3还未开始之前，由于新硬件“PSP GO”就已经早早流出了设计图，所以整个发布会中并没有给人带来太多的高潮，不过TEAM ICO小组制作的《最后的守护神》、《最终幻想13》、《最终幻想14》、《战神3》、《GT赛车5&PSP》、《合金装备 和平行者》、《生化危机 PSP》、《忍者龙剑传Σ2》等豪华软件阵容却是另外两家无法比拟的。

发布会最开始依然是历年都有的宣传片，这次SONY的大屏幕上所出现的还是“△、○、□、×”四大键位标识，在无数的乳白色四大标识中，出现了PS3、PS2、PSP和PlayStation Network，SONY游戏机的大家族。在硬件之后，出现的是现在SONY软件阵营中坚力量的宣传联播。有《最终幻想13》、《忍者龙剑传Σ2》、《蝙蝠侠》、《战地双雄》等等，在一系列宣传片播放完之后，SCEA的总裁Jack Tretton登场，他宣布，在2009年PS3平台上，不管是已经发售的，还是预定发售的，都拥有强大的游戏阵容，共计有364款。其中蓄势待发的有《最终幻想13》、《神秘海域2》、《暴雨》、《拉切特与克拉克》、《使命召唤：现代战争2》等，然后再总结了上一个财年里整个PS系游戏机的销量数据。

在例行完公事后，Tretton首先请上了顽皮狗工作室的代表为各位演示《神秘海域2》的试玩。这次的实机试玩给人以超魄力的冲击感。游戏一开始，德雷克遭遇了米-24“雌鹿”武装直升机的猛烈轰击，他与同伴一边躲避一边战斗，角色的互动要素比前作更多，可以推起场景中的一些东西作为掩体。在经过了约5分钟的战斗后，德雷克与同伴终于到达了一个相对安全的地点，试玩也到此为止。

接着展示的是PS3大规模多人联机游戏《MAG》的实机演示，从屏幕上能看见256人同时在线对战，大屏幕上显示了一大堆用户头像。这款波澜壮阔的256人联机对抗游戏，是由知名射击游戏《海豹突击队》系列的开发厂商Zipper Interactive负责研发。仔细分析一下它的卖点，就会发现它是为PS3平台量身打造的，凭借PS3的强大性能方可展现256名玩家同时在线，在任何时候都能驰骋杀场的英姿。

之后，本场发布会的第一个高潮到来，Tretton确认将会有大量PSP游戏提供下载，另外还有来自包括迪斯尼等合作伙伴提供的电影和电视节目下载，并请上了SCE总裁平井一夫。平井一夫还是那么镇定自若的走上舞台，接着大家又看见他那个熟悉的动作——“掏西服内侧的口袋”，这次从里面掏出的是一台白色的简化型PSP，他称其为“PSP GO”，这样一来证实了之前互联网上所有流传和图片都是真的！他亲自为大家展示了“PSP GO”的滑盖设计，并解读了其性能和各项参数，基本都和之前网上流传的一样。并确认“PSP GO”不会取代PSP-3000，只是PSP的另外一个型号。之后所有PSP软件都会有UMD版和下载版。还介绍了一款新的专用媒体编辑和传输软件，同名为“PSP GO”。“PSP GO”在美国的售价为249.99美元，定于10月1日发售。

为“PSP GO”护航，平井一夫请出了《GT赛车》之父，山内一典。山内宣布他很荣幸能在现场为大家展示已经开发了4年多的PSP版《GT赛车》。本作有800多辆赛车、35条赛道，《GT赛车》系列的传统要素都被保留，并且支持4人联机对战，还有专门对应PSP的联机功能推出的要素。因为要收集的车辆多达800多辆，一个人要全部收集齐很困难，所以游戏中设计了可以让多名玩家一起完成收集，来降低难度。本作也定于10月1日作为“PSP GO”的首发软件发售。

山内一典退场后，平井一夫又回到台上，提到了《合金装备》系列对PS系主机的贡献，并请出了王牌制作人小岛秀夫。同时大屏幕上公布了《合金装备和平行者》，对应平台为PSP，小岛秀夫保证这款游戏将由MGS系列原作开发小组负责，所以不是外传而是系列的正统作品，发售日期为2010年。从现场画面中我们看到了BIG BOSS，看来本作应该还是前传性质。

之后轮到了PSN，Tretton确认《最终幻想7》的美版于6月3日在PSN美服上线。接着他开始介绍PS HOME，Tretton宣布目前PS HOME的活跃用户数超过650万。而且在之后的数月里在线商店的娱乐设施和商品数量会增加。从现场的大屏幕上我们可以看见有一名身着“春丽”装束的代言人登场。

在PSN之后轮到了PS3，大屏幕上开始了PS3软件的联播。有《神秘海域2》、《最终幻想13》、《蝙蝠侠》、《拳皇12》、《暴雨》、《战地 1943》、《块魂》、《歌星》、《摇滚乐队》、《生化奇兵2》、《战神3》等等，可以说PS3的一线软件阵容集结一堂。

接着Tretton请出了育碧蒙特利尔的制作人，演示《刺客信条2》的试玩。从个人角度来看，《刺客信条2》是《天诛》这种古代潜入游戏和《合金装备》这种现代潜入游戏的结合体，素质无庸质疑。游戏的背景是文艺复兴时期的意大利，主人公开始使用达芬奇的“飞行器”，这个道具看起来相当灵活，甚至还能用来攻击地面上的敌人。

《刺客信条2》之后，大屏幕上播放了《最终幻想13》，相比前一天微软发布会上的影像，SONY的FF13影像有相当多的新影像和新角色出现，大屏幕上又令人震惊的公布了《最终幻想14》，虽然是PS3独占，但却是网络在线游戏。从目前公布的画面来看，风格和FF11特别像，个人分析可能就是FF11的高清强化版，本作预定在2010年上线运营。


↑SCE总裁平井一夫，亲自登台为大家展示新型PSP

在感受了《最终幻想》系列超凡脱俗的魅力后，索尼自己的动作感应技术演示，外形比较像是一个小型的麦克风。这个控制器可以感应玩家的动作，利用Eye Toy在游戏中以虚拟的形象显示出来，比如让你手中出现一把光剑或一只鞭子，甚至是流星锤。使用这个设备还能模拟一些主视角的动作，比如挥剑或是扔手里剑，还能模拟拉弓射箭的动作。据称，这个设备还不完善，正在开发测试阶段。

接下来SONY公布了一款饱含《小小大星球》要素的竞速游戏，名为《ModNation Racers》。和《小小大星球》一样，玩家可以自建角色，自选赛车，还可以自己设计赛道。游戏提供了一个功能齐全的地图制作工具，玩家可以自己制作山脉、树木、水流或者各种其他地形。

最后的10分钟是整个发布会的最高潮，ICO续作、GT5和战神3的同时降临，标志着SONY软件阵营回到了最高峰。首先影像中放出的是ICO小组制作，上田文人监督的ICO续作《最后的守护神》，整个影像的内容就是之前网络上流传的图片的动画版，主要还展示了一个西藏风格的小男孩和一只大鹫在某个遗迹中相遇，一起探险，相互依靠的情景。

接着是已经开发制作多年的《GT赛车5》，这次公布的是新影像，而且是正式版的影像，并非序章。之后SCEA的Matt Leone登场，他为大家带来的是全球玩家都翘首以待的《战神3》实际试玩。虽然现场演示的时间不长，但展会现场会提供长达30分钟的试玩。在现场演示中，可以看到克里托斯三下五除二的肢解了一支半人马和一支奇美拉，血腥暴力程度较之前作，有过之而无不及。在最高潮过后，Tretton回到台上感谢大家光临，同时宣布发布会结束。□文/七曜

索尼新型掌上游戏机 PSP GO

出人意料、一鸣惊人，惊世骇俗……你可以找出很多词汇来形容PSP Go的公布，和传闻中的一样，它真的取消了UMD，我们难以言表，PSP3000发售才刚刚半年，新型机就公布了，比3000之于2000还要快，作为PSP的老用户，你会有什么想法呢？

新滑盖设计、横向按键托盘，轻量缩小化的机身，完全网络下载式的软件方针，同步上市的一线大作……也许，这些都是你选择购买它的理由，也可能是你不购买它的理由，PSP Go，这个名字就很奇特的掌上新宠，到底带来了什么亮点呢？且先往下看。



↑收起托盘，专门用来看电影听音乐的形态，外形很小巧，和手机大小相近。



本图为主机原大。

取消UMD仓，新型滑盖式设计

PSP GO最大的变更点，毫无疑问就是取消了PUMD媒介，和相传已久的传闻相吻合，SONY果然在新机型中去掉了这个曾经引以为傲，如今却形同鸡肋的小光盘，这个变动，可以说SONY不再把UMD当作自家的卖点，游戏、电影、多媒体等多元化要素会是今后的主打，而且这个设计，会进一步加强反盗版反拷贝的力度，零元饭群体估计要泪目了。



至于从下部伸出的滑盖，明显是走的手机路线，省空间，更时尚，不过那个左摇杆的位置感觉有点别扭。

PSN高度互动的网络服务

不能用UMD，那我们用的就全是从网络下载的东西，从本次E3公布的情报来看，PSN平台所有的内容都将对应PSP GO，PSN上的游戏，除了PS3和PSP外，都有对应PSP GO的版本，PSN上的电影，都可以下载到PSP GO中，总之，PSP GO可以说就是一部PSN网络下载专用机，用PSP GO，浏览PSN网络商店，看上喜欢的东西就下载下来，随时随地都可以享受这样便捷愉快的服务，这应该是很多时尚青年男女所追求的生活，PSP GO就是来实现你愿望的神机，这就是PSP GO的价值。



“掌上网络娱乐终端惊天问世 新型PSP GO开创网络下载新时代”

SCE集团CEO平井一夫在E3上的发言：“我们这次要向大家展示的，就是全新掌上娱乐终端“PSP GO”，你不必怀疑，这就是一部新型的PSP，一部划时代的高科技产品。我要说的是，它和以往的PSP都不相同，PSP GO没有外部存储设备，也就是没有传统的UMD仓，但它会发挥比PSP更大的能量，PSN上的精彩内容将全部完美对应PSP GO，你会在PSP GO上体验到最高水准的网络体验，不仅是游戏，还有上万部高清电影、音乐、上网等等丰富多彩的内容。这部神奇的主机会和大家在今年10月1日如约相会！”

PSP GO主机硬件官方性能数据参数

今年E3开展之前。SONY的官方电子杂志就提前透露了PSP GO相关信息，直到SONY展前发布会，平井一夫正式公布了这台新机型，相差不到三天，还是给广大PSP玩家带来了不小震撼，4000未出，GO先行，SONY有你的。E3展前后，SONY通过网络，发布了PSP GO的官方硬件数据参数，同时，PSP GO的编号命名为“PSP N1000”，这难道意味着今后还会有N2000 1 N3000……？我的老天。

规格	硬件参数
产品全称	PlayStation Portable GO
外形尺寸	长宽高128mm×16.5mm×69mm
重量	约158克（含电池）
CPU	PSP@ CPU（动作周波数：1−333MHz）
屏幕	3.8英寸液晶屏
分辨率	480X272像素
外部端口	AV输出端口、外部充电电源、USB、记忆棒插槽
内置存储空间	16GB
对应游戏	PSP系列游戏
通信机能	内置蓝牙，无线上网



3.8英寸屏幕，沿袭传统风格设计

PSP GO采用了最新的滑盖式设计，屏幕尺寸比3000型略有减小，从4.3英寸见效到了3.8英寸，依然是（约10厘米），但屏幕对比依然是16：9，分辨率还是480x272像素，只不过因为少了左右两边的部分，对比看起来没有什么变化，实际上还是小了一圈的。屏幕周围的线条设计和以前一样，





流线瘦身式设计，更轻量化造型

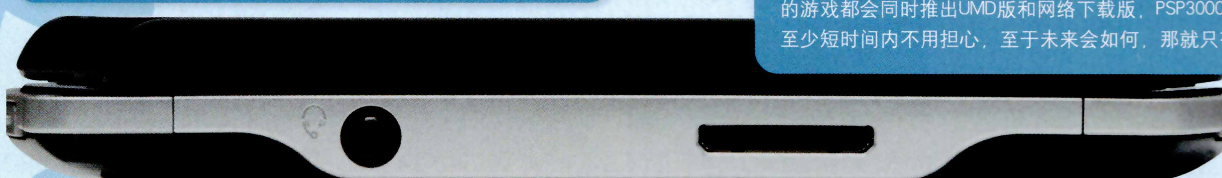
依照官方公布的数据，PSP GO本体重量只有110克，大约只有3000型的60%，到底是什么让新机型轻了这么多？可以想一下，PSP GO只去掉了一个UMD仓，单就这一个不会减少这么多重量，那玄妙就出在滑盖部分了，把左右两边的按键内嵌在了主机中，只用一个托盘来容纳，这样大量的外壳塑料就被省去，重量自然也就下来了。

专门用来数字储存内容的记忆棒

这个我们都很熟悉了，对于国内玩家而言，记忆棒除了存游戏进度外就是存储下载游戏的，这一点SONY官方也一直在用PSN付费提供。因为PSP GO采用完全网络下载的形式，这个记忆棒就显得更重要了。另外PSP GO还自带16GB闪存，下载存储会比现在更方便快捷，当然要完全享受网络下载游戏、电影的体验，一块甚至几块大容量的记忆棒是少不了的。

完全网络下载化的新PSP游戏时代

没有了UMD，今后对应PSP GO的游戏将全部采用网络下载的方式，而这也意味着，以前所有UMD的PSP游戏都不能在PSP GO上运行了，听到这个消息也许很多UMD收藏家心都凉了半截，不过依照官方的说法，今后发售的游戏都会同时推出UMD版和网络下载版，PSP3000会继续服役，老玩家们至少短时间内不用担心，至于未来会如何，那就只有天知道了。





GAMES 《GT赛车 携带版》首发同售

很多人都忘记了，山内一典还在开发PSP版的《GT赛车》，而这次E3，他又让我们想起来了，而且是实打实的游戏，今年10月1日，PSP GO的发售当天，这款盼星星盼月亮的作品就要如约降临，简直就像梦一样。最新的试玩影像中，游戏的画面实在太让人吃惊了，那赛车建模，那背景的层次感，那光影特效，甚至比PS2都要强很多。



↑这张图表现出的图象只是冰山的一角，实际画面还要强劲许多，令人震撼。

GAMES 《合金装备 Peace Walker》

E3展SONY发布会首次公开的作品，小岛秀夫亲自挂帅领衔，MGS4原班人马倾力制作，蛇叔SNAKE出任主人公，这就是系列的“正统续篇”（小岛语）。该作时间设定在3代的十年后，也就是1970年，讲述SNAKE和BIG BOSS那一代人在那个年代发生的故事。本作由小岛监督，并任制作人，预定2010年发售，同时推出UMD和PSN下载版本，是PSP GO绝对不容错过的超大作。





↑→沙场上打拼的男人们，体现一代老蛇那不为人知的过去，系列的老粉丝们怎么可能错过这款作品。

GAMES 《小小大星球 PSP》(暂定名)

2008年度拿下最多全球分奖项，同时也是年度游戏大奖的《小小大星球》，如同传言一样登陆到了PSP平台，同样为配合PSP GO的公布，PSP版《小小大星球》沿袭了PS3版的创意设计，动作、创造、互动娱乐，随身玩伴的感觉一定乐趣感倍增，本次E3官方公布了不少游戏实际画面，以及一段宣传影像，依然还是那份轻松愉快的气氛



↑转战掌上娱乐平台，相信《小小大星球》依然会释放无边的潜力。

最终幻想14震撼登场！



在6月3日凌晨的SONY发布会上，当《最终幻想13》的最新影像播放完毕后，个人以为会是《最终幻想 Versus 13》、《最终幻想 Agito 13》或者是《王国之心3》，但当充满魔幻风格的全新画面出现时，我心里第一时间猜想是某个与龙紧密相关的RPG大作？当这段影像播放完毕之后，本作的LOGO出现，我都不敢相信自己的眼睛，居然是《最终幻想14》！这实在是太惊人了，因为《最终幻想13》的日版至今都不敢确信它能在09年冬季发售，《勇者斗恶龙9》会不会再次延期也是未知之数，SE低下的创作力让人忧心忡忡，这时公布PS3独占的《最终幻想14》让人甚至觉得这是一个噱头。如果你玩过《最终幻想11》，那么就可以从发布会现场的影像中感觉出，这就是《最终幻想11》的续作。 □文/七曜



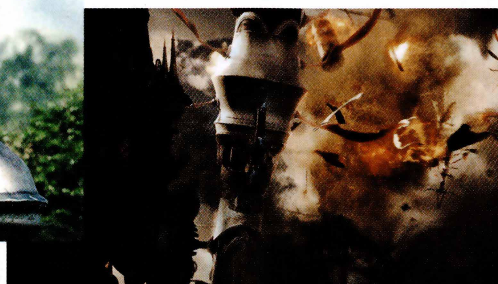
FINAL FANTASY XIV
ONLINE

在本届E3开始之前，就有很多人猜测本次索尼和SE的出展软件名单，九成以上的内容也确实被猜得八九不离十。但事实上并非所有索尼E3发布会的内容都被提前泄露，至少在演示过《最终幻想13》之后Tretton的一番话，着实让所有人都着实惊讶了一下，《最终幻想14》被正式公布。Tretton在会上直接告诉观众们，2010年大家将能够玩到《最终幻想14》，而且只能在PS3上玩到这款游戏。虽然还没有公布具体日期，但不难推测应该是在《最终幻想13》发售之后。

次世代最强的网络RPG即将揭去神秘面纱！



↑本作的角色从脸部来看，有似曾相识的感觉。

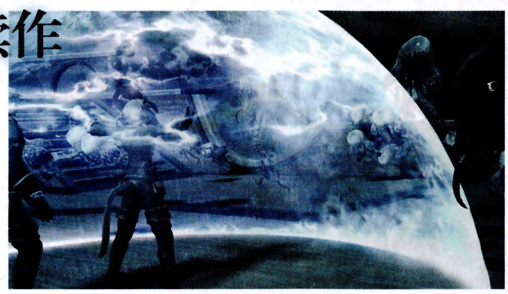


官方表示本作将于明年中旬在全球范围内的PS3平台上同步发售，届时将支持日语、英语、法语和德语四个语种。SE官方发言人信誓旦旦的向玩家保证：“《最终幻想14》将全面超越之前《最终幻想》系列的品质。



《最终幻想11》的续作 第二代网游FF

其实早在数天前就在网络上看见了某日本知名游戏杂志的封面是SE即将推出FF系列的新一代ONLINE游戏，但当时很多人说是《最终幻想11》的PS3重制作品。没想到的是，这款作品SE直接冠以了《最终幻想14》之名。官方表示这是一款旗舰级的新网游，本作的素质将全面超越目前的《最终幻想11》。而且游戏沿用的世界观也和《最终幻想11》基本相同。从现场的宣传片中演示的几段CG影像中可以看见，最后的大标题写着：“新的在线史诗拉开序幕”。目前官网也同时上线，但还没有更多的实质内容浮出水面，也无法从SE口中得知这款新网游的具体情报，不过可以肯定的是《最终幻想14》的内容将比历代最终幻想系列作品更加充实、丰富，达到系列的一个新高度。



↑《最终幻想14》可以说就是《最终幻想11》的高清强化版。

可选用五大种族 沿袭前作的设定

玩家在本作中能选用的种族有五类，分别是人类、巨人族、矮人族、猫人族和精灵族。每个种族都有自己的特点，人类是能力最平衡的种族，没有特点就是最大的特点。

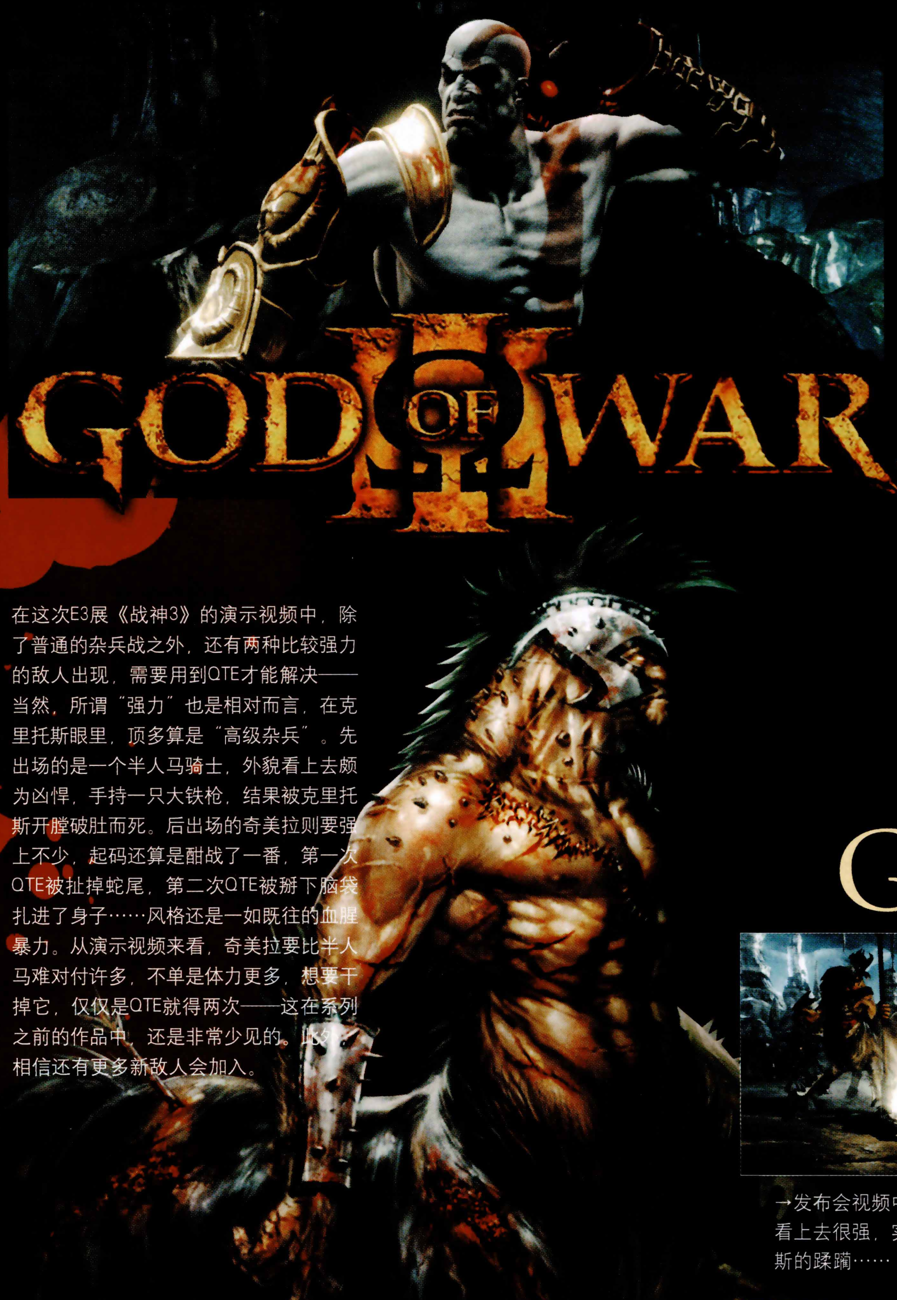


→本作从画面上并没有展示出超越FF13的效果。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想14			2010年预定
	在线角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	BD	多人同时游戏	记忆容量未定	审查预定

©2010 SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

最终将只会剩下混沌，



从1代的异军突起到2代的再上层楼，如今尚未发售的《战神3》已经成为了索尼PS3的救命稻草，本届E3展前的索尼发布会上，《战神3》当之无愧的作为压轴大作登场，没有过多的介绍，一段将近8分钟的实际演示视频就足以让众多粉丝们疯狂。游戏预定明年3月份发售。

剧情方面，在2代的最后，错手杀死雅典娜的克里托斯带领曾经被镇压在地底的泰坦一族杀向了众神居住的奥林匹斯山，号称三部曲完结篇的《战神3》的故事也是紧跟在2代的结尾之后。在这次的演示视频中，我们可以看到有一个火焰泰坦在不断向上攀爬，而一位驾驶着火焰马车的神祇则不停的攻击火焰泰坦。毫无疑问，克里托斯肯定会与这位驾驶马车的太阳神赫利俄斯展开大战。 □文/北斗



有一点值得好奇的就是，雅典娜被克里托斯杀死之后，那么克里托斯的“雅典娜之刃”有没有什么变化呢？也不知道神死后，其祝福和强化过的武器的神威是否依旧？抑或是随着神的死亡而减弱？

在这次E3展《战神3》的演示视频中，除了普通的杂兵战之外，还有两种比较强力的敌人出现，需要用到QTE才能解决——当然，所谓“强力”也是相对而言，在克里托斯眼里，顶多算是“高级杂兵”。先出场的是一个半人马骑士，外貌看上去颇为凶悍，手持一只大铁枪，结果被克里托斯开膛破肚而死。后出场的奇美拉则要强上不少，起码还算是酣战了一番，第一次QTE被扯掉蛇尾，第二次QTE被掰下脑袋扎进了身子……风格还是一如既往的血腥暴力。从演示视频来看，奇美拉要比半人马难对付许多，不单是体力更多，想要干掉它，仅仅是QTE就得两次——这在系列之前的作品中，还是非常少见的。此外，相信还有更多新敌人会加入。

God Killer



由于PS3硬件机能的提升使得同屏敌人数目也大大提升，不像之前的《战神2》画面上最多只有15个敌人，这次会一次出现50个以上。



→发布会视频中出现的半人马，尽管看上去很强，实际上也经不住克里托斯的蹂躏……

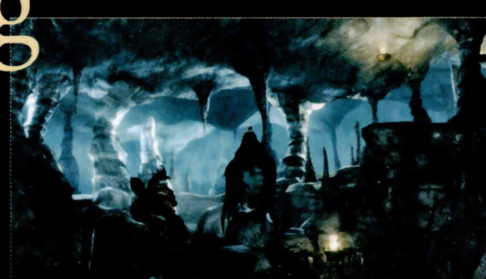
更为强大和华丽的魔法技能 克里托斯的杀敌利器

魔法系统自战神1代以来就一直存在，其强大的威力和诸般特殊效果，使它成为了玩家们征战杀敌的必备利器，特别是可以通过方向键的对应直接发动魔法的便利性，也非常体贴。不过由于使用魔法需要消耗魔力，而魔力的补充点相对较少，所以魔法往往被用在了关键的时刻。

关于3代中的魔法系统，制作人表示“与这几作中武器方面的不断进化相同，新的魔法技能也将被加入，你会发现使用魔法还可以做到更多有趣的事情。”至于会加入哪些魔法技能，制作人员并没有细说，不过有内部人员透露会加入与宙斯相关的一个魔法，那就是克里托斯使用后会一拳砸在地上产生巨大的范围攻击冲击波。

另外在发布会的演示视频中看到的克里托斯在对付鸟人外形的敌人时使用的类似火焰弓箭的技能，而且似乎还能自动回复“魔力”，不过实际上这个可不再是魔法技能了哦！

Wing



→克里托斯背后长出了一对黑色的翅膀，从颜色与形状看，莫非是伊卡洛斯之翼的强化版？不过以前那个应该是白色的。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神3			2010年3月
	动作冒险	SCEA	价格未定	美版
	蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

©2010 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

再也没有神。

利用特殊道具发动的攻击技能
不用再担心魔法用完的能量恢复

在系列之前的作品中，玩家得到的特殊道具与魔法技能密切相关，也就是说一个特殊道具对应一种魔法，而在本作中，特殊道具将独立于魔法而存在！

例如在前作中“风之弓”就属于魔法技能，由于许多玩家都会将魔法值留到关键时刻使用，所以就很少使用到它。针对这种情况，厂商将特殊道具独立出来，它们的使用不再需要消耗魔法值，而是有一条专门的黄色能量槽。最关键的是：这个能量槽是可以自动回复的！如此玩家就可放心使用这些技能了。





燃烧的弓箭
用来寻宝的头颅

←据说，有的敌人（例如独眼怪）可以控制与骑乘。

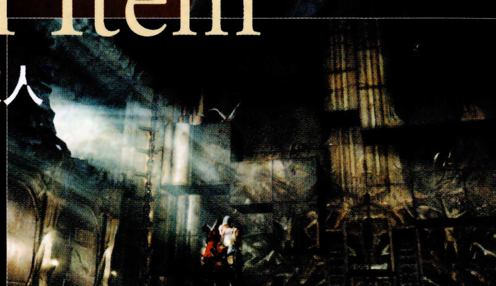
目前已知的两种特殊道具分别是“火焰之弓”与“赫利俄斯的头颅”，发布会视频中演示的技能就是火焰之弓。你可以用火焰之弓射击远距离的敌人，被射中的敌人身上会着火，一旦其靠近其他敌人也会烧着它们，这个技能除了杀敌之外还可射击环境物品，或许会被用来解谜？

“赫利俄斯的头颅”属于非攻击性质的道具，持有它靠近宝物时手柄就会开始震动，有点像是个“探宝器”。在黑暗区域可以当手电使，甚至还能当闪光弹让敌人暂时失明。

Special Item

你将能够控制敌人
骑乘怪物冲刺！

前作中有种小型怪物可以控制独眼怪并使其强化，在本作中，玩家也可以控制独眼怪并操纵它横冲直撞了。例如当你面对一大群装备有宙斯之盾的骷髅兵时，操纵独眼怪将它们统统撞翻无疑是全新的战斗技巧。不知道除了独眼怪之外还能控制什么？



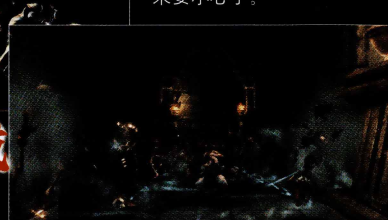
↑除了作为重点内容的战斗之外，系列经典的谜题设计也得以保留和进一步强化。

Powerful

据悉，在本作中敌人的AI将比之前几作要聪明了许多，而且敌人里面还会有指挥官系统。莫非有“指挥官”的敌人团体将采取更狡猾的战术？看来要小心了。



向诸神们复仇
与泰坦族并肩作战



→虽然拳套是近战武器，但还是有着一定的范围攻击技巧的。

战 狮头形全新拳套 给敌人强力重创

丰富多彩的武器是战神系列的一大特色，虽然在1代中你使用得最多的可能还是那把混沌之刃，不过在2代中这种情况已经有所改善，而在《战神3》中，克里托斯一共将拥有4把性能各异的武器。首先雅典娜之刃是毫无疑问的了，另外一把已经确认的就是两只金属狮子头外形的巨大拳套（Cestus），这个单词是古罗马拳击用的手套，不过克里托斯的这副“手套”，似乎也太过彪悍了一些……另外两把武器的资料目前尚未公开。

据游戏制作人员表示，克里托斯能够使用的躲避技巧甚至是魔法都与其正装备着的武器密切相关（也就是说装备不同的武器，决定使用不同的魔法？）拳套属于典型的近战武器，攻击力巨大，但相对而言欠缺大范围攻击技巧，用来对付单独的强力敌人时比较合适。

当然，这副拳套也不是只能作为近战武器，在连击数次之后就能够形成类似“拳风”的范围杀伤，可以用它主力攻击强力怪物，再用拳风附带攻击其余杂兵。



作为目前最受欢迎的赛车游戏，《GT赛车》系列的最新作终于有了确切发售时间，这款由POLYPHONY DIGITAL开发的赛车游戏无论从游戏画面，操作驾驶时的塞道，赛车数量，真实感，系统都做到了最好，该系列全球的总销量已经超过了4000万套。GT3就是PS2的先发游戏，而GT4是PS2末期压阵，现在GT5则是逆境中PS3反击的重要砝码。之前发售的GT5序幕版就大受好评，本次正式版制作商又根据玩家反馈的意见对游戏进行修正，最终保证游戏出色的素质。 □文/七曜

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT赛车5			2009年12月预定
	赛车	SCE	价格未定	日版
	BD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

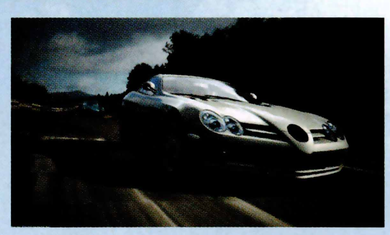
最强赛车作品破尘而出 优异的真实感超乎你的想象！



《GT赛车5》正式版将加入天气变化系统，雨夜飙车成为可能。这一系统将直接影响比赛过程。从本次E3公布的内容可见，山内一典对游戏的真实度要求极高，各个细节都经过了精雕细琢，本作的素质绝对是超群绝伦！

索尼的E3发布会自然少不了人气大作《GT赛车5》，在本次索尼发布会的最后时刻，《GT赛车5》终于众望所归般的隆重登场！这款已经拖了太长时间的游戏终于将要完成，预计将在年底圣诞档期正式上市。而且在发布会上，《GT赛车》之父山内一典还亲自上台公布了PSP版《GT赛车》为“PSP GO”的首发护航。这也说明了《GT赛车5》的制作确实已经接近尾声，不论是索尼还是PS3，或者是平井一夫和广大PS3玩家，都已经到了不能再等的地步。虽然《GT赛车》系列已经是赛车游戏中无法超越的王者，但本着精益求精的态度和更上一层楼的宗旨，本作还在不停的完善和改进。本次5代加入了“车辆损毁”系列，这是《GT赛车》系列自诞生以来就一直没有引入的要素。在今年德国奥迪汽车公司为奥迪R8策划的官方宣传活动中，山内一典透露玩家们将在《GT赛车5》中能看到逼真的车辆损毁模拟。





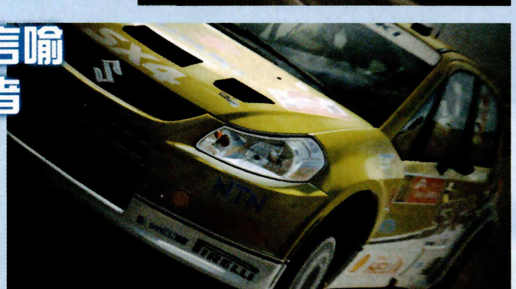
↑本作的真实感可是别的同类游戏根本无法相比的！

展现英风锐气 一骑绝尘！



数辆名车在赛道上追风逐电，瞬间超车卡位的镜头很真实，特写镜头中可以看到惊人的效果，其中所用的多边形数真多。

已经无法言喻 这就是王者



从展出画面的场景可以看出本作极高的画面对比度，对高动态范围光影效果的应用达到了匪夷所思的地步。

最真实的游戏 最真实的体验！



在整备区的跑道上，工作人员与观众的喝彩非常引人注目，每个观众都显得极为真实细腻，本作处处都让人感受到诚意。

©2009 SCE CO.,LTD.All Rights Reserved.





←古老的遗迹记录了无数的传奇，它是传奇的见证！从《ICO》到《最后的守护者》……

↓人与兽一起生活的温馨画面，让人感受到恬静、惬意和真情，这是系列的传统。

等待那久违的感动

←图中的这只满身羽毛的巨兽是一只大鹫。



在断壁残垣中 侵透着永不能忘的景象

The Last Guardian

本届E3展索尼发布会的最后10分钟，最终压轴三作一一登场！SCEI公布了由知名游戏制作人、Team ICO首席制作人上田文人开发的最新游戏《最后的守护者》，这是他继《ICO》与《旺达与巨像》之后的第三款作品。因为前两作的超高素质，使得本作在还未公布之前就倍受业界的关注，果然不负众望，索尼在本次展会上正式公布了这款众望所归的作品。 □文/七曜

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最后的守护者		发售日未定	
	动作冒险	SCE	价格未定	日版
	BD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定







无数玩家翘首以待的神作

在本届E3展之前，这部作品的开发图片就先在网络上曝光了，当时开发代号为“TRICO”，不过在展会现场公布的正式名称为《最后的守护者》。延续前两代作品的奇幻风格，描绘一位小男孩与一只大鹫的情谊，小男孩与大鹫合作来突破各种关卡也是游戏的主轴。

用互助传递友爱 用温馨展示人性

一个小孩，一只覆满羽毛的巨兽，当这只巨兽救起险些落入深谷中的小孩时，就让人感到这将是一个人与巨兽互相依赖的故事，两者相互帮助传递友爱。伴随着温柔的音乐，看着孩子依靠在巨兽柔软的羽毛中安睡的样子，让人感受到更多的爱，相信这款作品一定会带给玩家更多心灵上的震撼！

一个遥远的时代，一个关于遗迹的故事 一个男孩的历险，一个属于巨兽的传奇







广大深邃的世界观！描绘着时代图腾

→本作拥有广大深邃的世界观，朦胧感十足的光影效果，展现了巨大生物的羽毛纹理描绘，搭配悠扬隽永的配乐，感觉非常不错。

↑本作拥有来自东方文化的细腻感情，就像一首纯音乐，没人吟唱，却更动人心弦。

←在这张演示图中，羽毛代表着巨兽，而这个锁链代表着未解之谜，这都暗示着需要玩家自己来将谜团一一解开。

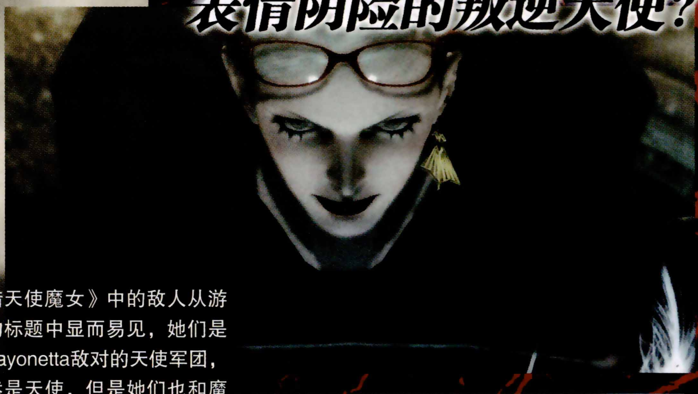
©2009 The Last Guardian CO.,LTD.All Rights Reserved.

疯狂的天使，

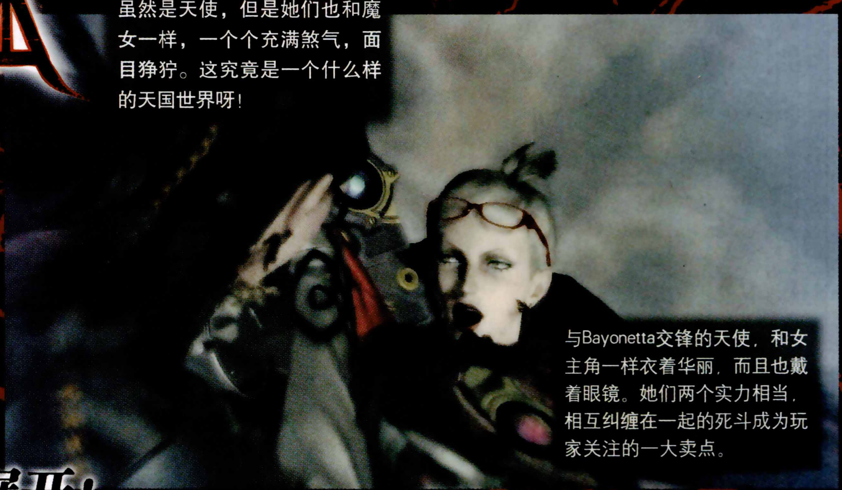
表情阴险的叛逆天使？

BAYONETTA





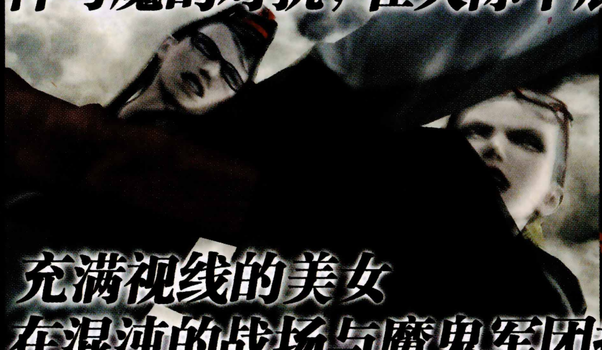
《猎天使魔女》中的敌人从游戏的标题中显而易见，她们是与Bayonetta敌对的天使军团，虽然是天使，但是她们也和魔女一样，一个个充满煞气，面目狰狞。这究竟是一个什么样的天国世界呀！



与Bayonetta交锋的天使，和女主角一样衣着华丽，而且也戴着眼镜。她们两个实力相当，相互纠缠在一起的死斗成为玩家关注的一大卖点。



神与魔的对抗，在天际中展开！



充满视线的美女 在混沌的战场与魔鬼军团抗争



这个抱着布娃娃（？）的小女孩也是“眼镜族”的成员。怎么这个游戏里所有的女性都是近视眼啊？难道说神谷英树的审美观就是眼镜最高吗？



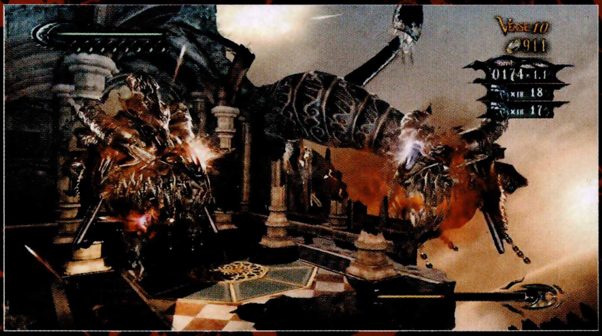
在游戏开始的时候，女主角穿着修女一样的服装，混到敌人群中。之后她除掉伪装，和敌人大打出手。这段剧情的设计看起来十分面熟。



PS3	本刊译名：猎天使魔女			2009年预定
X360	动作游戏	SEGA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	记忆容量未订	审查预定

©2009 SEGA CO.,LTD.All Rights Reserved.

即将被魔女尽数猎杀。

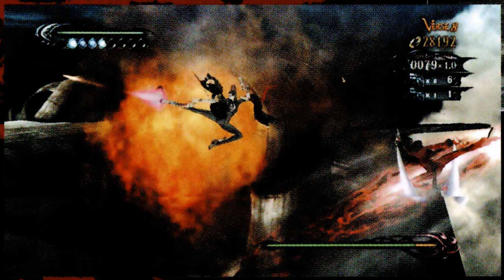


虽然《猎天使魔女》看起来很像《恶魔猎人》系列，但是在宣传的时候，神谷强调本作具有独特的要素。像魔法系统，就比DMC系列更加丰富。由于游戏一开始就是以PS3和Xbox360为平台进行开发的，所以游戏的画面素质也相当高，普通攻击和魔法的效果做得十分炫目。这也和神谷英树制作游戏的风格不无关系，从《恶魔猎人》到《幻侠乔伊》，神谷的作品始终追求这种放纵嚣张的感觉。

↑女主角与巨大的BOSS战斗。这样的场景在游戏中也是常见的，有些敌人的体积和主角相比相差甚远。



→战斗场景经常从空中与地面来回切换。玩家们需要随时根据不同的地形使用不同的能力，以便将周围成群的敌人在最短时间内迅速消灭。



释放火焰魔法 横扫面前的一切阻碍

←女主角飞跃到空中使用特技，火焰魔法在敌人群中形成一个巨大的火球，给敌人造成巨大的损伤。

白金游戏年度超大作 眼镜黑魔女华丽降临

神谷英树的《猎天使魔女》公布也有一段时间了。自从和稻叶敦志、三上真司等人开创新的游戏会社Platinum Games以来，神谷和他的部下们就把全部精力投入到这部横跨PS3与Xbox360两大平台的全新作品上面。这部游戏与神谷以前创作的《恶魔猎人》（Devil may Cry）相似，属于动作与设计要素结合的爽快游戏。女主角Bayonetta是近年来新作中出现的最疯狂、最有个性的女性角色，吸引了相当多的玩家的眼球。有些人指责这部作品是靠纯粹卖弄花哨与性感来取悦玩家的，另外一部分人则认为这是神谷英树的一贯风格，根本用不着大惊小怪。□文/猴子



↑喜欢这个游戏的玩家会很享受，不喜欢的看了会晕。

精彩纷呈的华丽战斗，引人注目

既然是动作游戏，那么与强敌的战斗自然也是不可缺少的了。在最新的宣传影像"Climax"中，我们可以看到魔女Bayonetta在钟楼上与天使搏斗的情景。这是一段可以真正操作的试玩录像。女主角在走上钟楼的过程中，与大量的天使交战，战斗从地面到空中，十分精彩激烈。整个宣传视频以华丽的战斗动作为重点，充分向玩家们展示了游戏的魅力。有以前的动作游戏制作经验作为保证，本作的操作感自然没的说。如果整个游戏通篇都是这样的战斗，玩家们一定会感到目不暇接的。在设计游戏的时候，神谷英树就一直强调"绚丽"与"爽快"这两个关键字。



强大的机能构建气势恢弘的场景

这个游戏以魔女猎杀天使为主要内容，所以游戏的背景也以阴郁的色调为主，给玩家带来一种"黑云压城城欲摧"的感觉。当铺天盖地的敌人出现在主角面前的时候，玩家们所体验的那种压迫感是前所未有的。标榜用华丽战斗消灭大群敌人的《猎天使魔女》，继承了神谷英树开创的《恶魔猎人》系列的那种自在张扬的风格。不过Bayonetta的战斗方式和DMC的但丁完全不同，她用头发作为释放魔法的武器，而且手脚都能装备枪械，在战斗的时候可以同时对付更多敌人，视觉效果也更养眼。按照神谷英树的意思，这部作品就是为了满足不同兴趣的玩家们的口味而设计的。



↑强大的机能使画面中出现敌人的数量十分惊人。

以眼镜为卖点的正邪不分的角色

《猎天使魔女》给玩家的第一印象就是女主角的眼镜御姐形象。经过数次情报更新之后，我们在游戏中看到了更多眼镜美女。为什么这些身材火爆性感的角色们都戴着眼镜呢？对动漫游戏文化熟知的东方玩家们自然知道眼镜是"萌"的一大要素，成熟女子的眼镜形象则有另外一种难以抗拒吸引力。实际上，神谷英树本人也是一个眼镜控，我们从《幻侠乔伊》中就可以看出来。不知道他对眼镜的特殊爱好是怎么来的，不过许多玩家跟他志同道合，对于他们来说，看着这些气质各异的眼镜女在电视屏幕互相掐架也许也是一种享受。

利用获得的道具 开启新的能力

在打倒特定的敌人之后，就可以得到含有他们能力的道具，使自己的技能得到提升。这也是许多游戏中含有的要素了，但是玩家们不会对这个系统厌烦的。





←这个敌人是众多天使的合体形态吗？他们手持各种兵器，还会发射魔法弹。游戏中出现的各种敌人种类很多，基本上以天使为主。

微软2009发布会 意料之中的惊喜！

——合金装备新作登陆微软360！



按照以往的惯例，微软发布会先于E3前一天举行，而且出人意料的是，就在发布会即将举行前不久，微软官方突然通知媒体，由于会议最后有特别内容增加，因此发布会提前5分钟，也就是洛杉矶当地时间10点25分（北京时间凌晨1点25分）召开。据某些提前得到情报的美国媒体透露说，微软为这次E3发布会准备了出人意料的“惊喜”，让大家期待最后几分钟的爆炸性新闻。之前微软官方曾经保证，他们将在此次E3上彻底改变人们对家庭娱乐的印象。

那么，这突然多出的5分钟时间里将有什么振奋人心的消息公布呢？是传说中的微软动作感应手柄、是那个神秘的体感设备，还是谣传许久的360版合金装备？谜题即将揭开——

10点25分，微软发布会正式开始，会场内陷入黑暗之中，接着正前方的大屏幕上开始播放《摇滚乐队：甲壳虫乐队》的宣传片，之前曾经有传闻说多出的5分钟会邀请知名音乐人士到场，如此看来，至少这个应该不会作为压轴戏了。

果然，没多久，Harmonix的Alex Rigopulos登场，他告诉大家现在播放的这段宣传片是《摇滚乐队：甲壳虫乐队》的开场动画。接着是这款游戏的实际演示，几名来自Harmonix的几位开发人员同时在台上演唱甲壳虫乐队的曲目，看来本作将至少支持3人演唱，可同时进行游戏的人数也从以往的4人增加到了6人。现场演唱的曲目包括：《I Saw Her Standing There》、《I Want to Hold Your Hand》、《I Feel Fine》、《Day Tripper》、《Taxman》以及《I Am The Walrus》等等。之后Alex Rigopulos表示本作将收录45首乐曲，随后还会有完整的专辑和追加下载曲目推出。

接着作为本次发布会主持人的微软的John Schappert登场，“在如今世界经济低迷的情势下，相信大家都希望过的更加开心。接下来你们将欣赏到的，不是什么数据和表格（小编注：这是讽刺索尼和老任么？），不是说教，而是绚丽的表演——你们将看到10款前所未见的精彩游戏大作。让我们开始表演吧！”

随即著名滑板运动天才托尼·霍克登台，不用说他将展示的游戏自然是《托尼霍克滑板》系列的最新作：《托尼霍克 驾驭》以及那个独特的滑板型体感控制器了。这款控制器虽然比实际的滑板略短，不过其中采用了不少新技术，它可以感应到玩家脚部的位置，游戏中也将有许多著名滑板运动家登场。

第二款演示的游戏时Infinity Ward的《使命召唤：现代战争2》，大屏幕上开始播放宣传片，该公司的Jason West和Vince Zampella登台，为大家进行现场实际操作演示。试玩演示的是之前宣传片中出现过的那段雪山场景，West操纵角色在雪地中移动，终于看到了游戏中的第一把枪，估计这种枪械上附有雷达之类的装置，能够在暴风雪中显示敌人的位置。本作确认将有两个地图包为X360限期独占，即首先登陆Xbox Live。

第三款游戏就是去年微软发布会上震惊四座的360版《最终幻想13》了，出场进行介绍的是北濑佳范和鸟山求。大屏幕上开始演示FF13的试玩版，看起来与之前随BD电影发售的PS3日版试玩内容相同，不过语音方面则是英文的。宣传片中出现了系列经典召唤兽奥丁，玩家可以和召唤兽一起在地图上战斗。北濑佳范表示本作的美版将于2010年春天发售。

之后进行演示的游戏是《阴影复合（Shadow Complex）》，本作由《战争机器》生父，Epic Games的CliffyB和Donald Mustard制作，这是一款XBLA专用的下载游戏，预定今年夏天发售。紧随其后进行演示的是Ruffian Games的Joy Ride带来的另一款XBLA竞速游戏，预定2009年冬季发售。

去年发售的《求生之路》大获好评，虽然续作的开发早已在大家的意料之中，不过当本作的演示片出现在大屏幕上时，仍旧获得了一片欢呼。游戏预定2009年11月17日发售，360和PC独占。

第六款游戏是“失踪多年”的《分裂细胞 断罪》，本作仍然由育碧旗下最富盛名的蒙特利尔工作室负责开发，但创意总监换成了Maxime Beland。从现场的试玩演示来看，游戏的完成程度已经比较高了，游戏的主题仍然是潜入作战，玩家可以从屏幕上实时更新的文本来查看各种状态信息。游戏预定2009年秋天发售，也是360独占作品。

在发布会举行之前流传的众多消息中，有一条是关于《Forza赛车3》的，而没想到的是，这个谣传也已成真，演示的第七款游戏就是本作！制作人Dan Greenwalt在一片烟雾中登场，而在他后面站台上还有一辆红色的华丽赛车，Dan告诉大家他身后那辆宝贝奥迪可是价值25万美元。Dan表示，《Forza赛车3》将让《GT赛车》系列面临前所未有的挑战，本作将加入大量新要素，其中包括车内视角等等。游戏预定2009年10月发售，360独占。

第八款大作，《光环3 ODST》！“ODST”的故事背景设定在《光环3》之前的几周，玩家这一次扮演的不是士官长而是一名地狱伞兵的新手——在光环的故事中，除了斯巴达战士之外，地狱伞兵可以说是地球联邦最强的一支部队了。接着是“ODST”的实际试玩演示，本作会有新武器、新模式加入，叙事方式相比前作不再线性化，有大量闪回倒叙的镜头出现。本作预定2009年9月22日发售。然而惊喜不止于此，之后大屏幕上出现了系列另一款新作的消息，名为《光环 致远星》，预计2010年秋天发售，“ODST”中会附带这款游戏的Beta版测试帐号。

第九款大作是360上的生存恐怖游戏《艾伦觉醒（ALAN WAKE）》，艾伦可以使用手电筒来驱逐鬼怪，不过还需要更强力的武器来杀死它们，确认会有霰弹枪登场。这是一款与寂静岭有些相似的游戏，从发布会上公布的视频来看，素质相当值得期待。

在最后一款游戏进行展示之前，主持人John Schappert为大家介绍了XBOX LIVE的诸多新功能。包括可以在线即时观看电视节目和电影，而且最多支持1080p的高清影院。还有新一轮系统升级，新的功能追加，LIVE面板将比以前更完善。同时Felicia Day登台，宣布“facebook”将与微软合作推出LIVE新功能，玩家可以从游戏中截图，然后发送到自己的facebook上与其他人分享。



←360版的最终幻想13预定将于2009年春在美国等地区发售。

然后，作为压轴戏的第十款大作终于登场——小岛秀夫上台！360版《合金装备》最新作！虽然关于360版MGS的谣言在发布会前就早已“人人皆知”，然而在现场亲自看见小岛秀夫、听见360版MGS新作被公布仍然让人激动不已，现场响起了长时间热烈的掌声！新作名为《合金装备 崛起》，雷电将是本作的主角！

惊喜过后，同样也是谣传许久的X360动作感应控制器公布，名为“Project Natal”。这个体感设备的功能与以前PS2上的“EYE TOY”很像，不过定位更加精确灵敏，功能也更为强大，玩家只需非常简单的操作就能实现许多操作。同时，著名电影导演斯皮尔伯格登场——这个就是传闻中的神秘嘉宾了，微软也确实够有面子的。之后是关于“Project Natal”用法的详细介绍，虽然其功能说不上非常新奇，但仍然让人颇为期待。

直到当日12点20，长达两个小时的微软发布会终于结束，会前的诸多传闻竟然在会上一一得到了证实，虽然是意料之中，却也是意料之外的惊喜！□文/北斗

小岛拍肩，合金劈腿

——数载心血终于迎来MGS大驾

08年E3展前的微软发布会上，SE社长和田洋一走上讲台，拍了拍微软主持人的肩，然后宣布了曾经的PS3独占大作FF13的跨平台计划。今年E3展前的微软发布会上，这熟悉的一幕再次上演：小岛秀夫走上讲台，拍了拍微软主持人的肩，宣布了MGS系列新作将在360上发售这一令人震惊的消息。

熟悉的场景、熟悉的动作、熟悉的结果，毫无疑问，“拍肩”将入选09年游戏业绩十大流行语之一。

这款新作的名称是《合金装备索利德 崛起》（Metal Gear Solid Rising），是一款以雷电为主角的全新作品。发布会上，Don在对大家介绍本作时说这又会是怎样一个“Solid Snake”的故事呢，小岛此时接口道“我可没说这是关于Snake的新作哦……”诚如小岛所言，本作的主角不是Snake，而是2代的雷电。

可惜的是，发布会上演示的视频太过短暂，除了有限的几个画面之外，就是雷电的那张大头头像了。小岛也没有确切介绍本作将是一款怎样的游戏，只是说到本作将给玩家们带来全新的游戏体验。同时微软互动娱乐业务副总裁Don Mattrick也表示，有了“MGS”系列才让XBOX360的游戏阵容更为完整。

值得一提的是，在发布会上游戏LOGO右上角的类型说明文字，不在是MGS系列之前的“战术谍报动作”，而是一个新词“lightning bolt action”。“lightning bolt”这个词在英文中是“雷霆”和“闪电”的意思，小编个人推测可能有两个寓意：一是代表本作的主角是雷电，另外一个则有可能指游戏中雷电的动作会犹如闪电一般迅捷，毕竟其已经强化成了生化忍者。

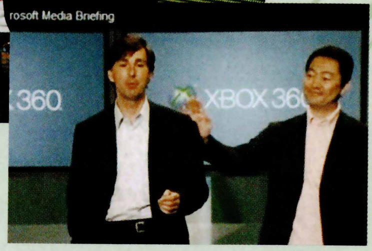
无论如何，对于360玩家们而言，能玩到MGS系列确实是一件值得庆祝的事情，毕竟所谓MGS将在360上推出的“流言”都流传N年了，小岛之前也是一而再再而三的对此加以否认。如今终于梦想成真，实在是难能可贵。

拍肩，又一次的拍肩让索饭们又一次的心痛，却让软饭们欣喜不已。

微软春风满面



←Don搂着小岛笑得嘴都合不拢来，对于微软和360而言，确实是件大喜事。



拍肩，又见拍肩！

→去年的发布会上，和田的拍肩，一年之后，“拍肩”再现！

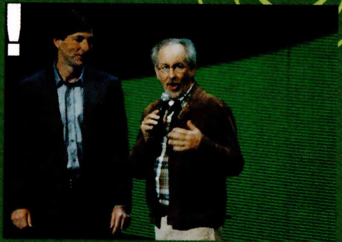
尽管并非是独占

从目前来看KONAMI表示这部作品的XBOX360版正在开发中，但是否有会有PS3版本目前尚不明了——小岛在微软发布会上对其的介绍是“这是一款360游戏”，但却没说是“360独占”，据消息表明，本作有可能是跨平台作品，但KONAMI官方尚未对此加以更进一步说明。**根据最新消息，本作将是360、PS3、PC跨平台作品。**



“圣诞计划”，微软动作感应器！

动作感应，对于游戏机而言也已经算不上是什么新词了，只是Wii的大卖难免让另外两家厂商也将目光瞄准于此，微软暗地里开发新型动作感应装置的消息，也早已被“传闻”过无数遍了，发布会上终于成为了现实。



↑斯皮尔伯格作为特邀嘉宾登场。

这款新型动作感应控制器的代号为“Project Natal”，其中“Natal”这个词如果从英文来看没什么特别的意义，一指南非东部的沿海省份，一指巴西的港口城市。想来微软应该不会以这么一个莫名其妙的意思来作为开发代号吧，如此一来，应该就是指其在葡萄牙语中的意思了，也即“圣诞”。“圣诞计划”，如今是作为微软对这款动作感应控制器的开发代号，并不是最终实物的名称，发布会上也没有公布该周边的确切发售日期，从命名上来看，有可能会在今年圣诞期间推出。



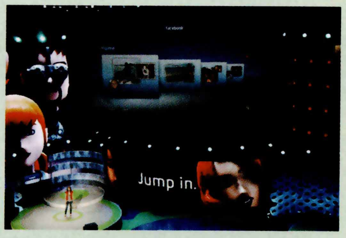
运用这个设备之后，玩家玩游戏时不再需要手柄，一切都依靠动作捕捉摄像头，晃晃脑袋挥挥手就可以实现许多操作，这个项目的理念是“让玩家成为控制器”。除了摄像头之外，玩家还需要一个动作感应条，这套设备将支持所有型号的X360主机。而且在介绍这款周边时，大名鼎鼎的电影导演斯皮尔伯格也作为特殊嘉宾在微软发布会上登台亮相，他告诉大家，两个月之前他见到了“Project Natal”，他对这个项目非常感兴趣，他感觉自己在这里正在见证历史的瞬间。

该周边可以通过面部扫描就可以直接识别出用户信息并自动登录LIVE，看起来相当惊人；Paint Party功能可以让玩家用自己的身体来画画；其开发工具今天已经被送达微软的绝大部分合作伙伴；游戏体感操作，感应全身动态且灵敏度比Wii更强；语音辨识输入，电脑AI自动辨识执行；X360主机体感操纵介面；多人网路视讯聊天；即时衣服变装、360度即时预看。

全面强化的LIVE服务

——众多特色功能打造更强的XBOX LIVE

XBOX LIVE网络服务一直以来都是微软的强项，成熟而稳定的网络环境和诸多特色功能为其吸引了数千万名的LIVE用户，与往届发布会一样，这次也自然少不了对LIVE新功能的详细介绍，而且这又将是一次全面的升级。

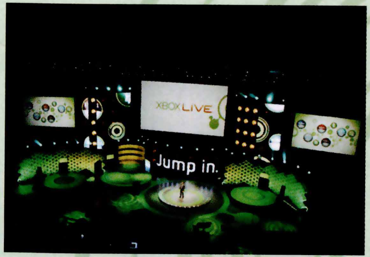


首先是利用“Facebook”和“Twitter”来提升的互动性，除了可以通过该服务进行多人游戏外，玩家还可以通过Xbox游戏机直接收发这两个社交网络的状态更新。360的虚拟形象系统支持丰富自定义功能，除了相册以外，玩家还可以按照自己的需要来创建虚拟形象，形式与Wii的Mii形象类似，但细节设定更加详细。新的X360社区频道公布，玩家可以在个人空间中看到自己的在线好友的虚拟形象，另外还可以举办在线聚会，进行实时的聊天并共享照片。新功能Xbox Live黄金时段公布，这是微软与Endemol entertainment公司合作的一个新项目，玩家可以在这里参与在线游戏节目，有在线主持人和真实的奖品可以赢取。

目前与英国天空电视台合作、已经在欧美地区开始推动的Neflix线上影音付费下载，可以让玩家即时观看电视节目和电影，而且最多支持1080p的高清影院。除此之外，还宣布了另外几项新服务，包括：

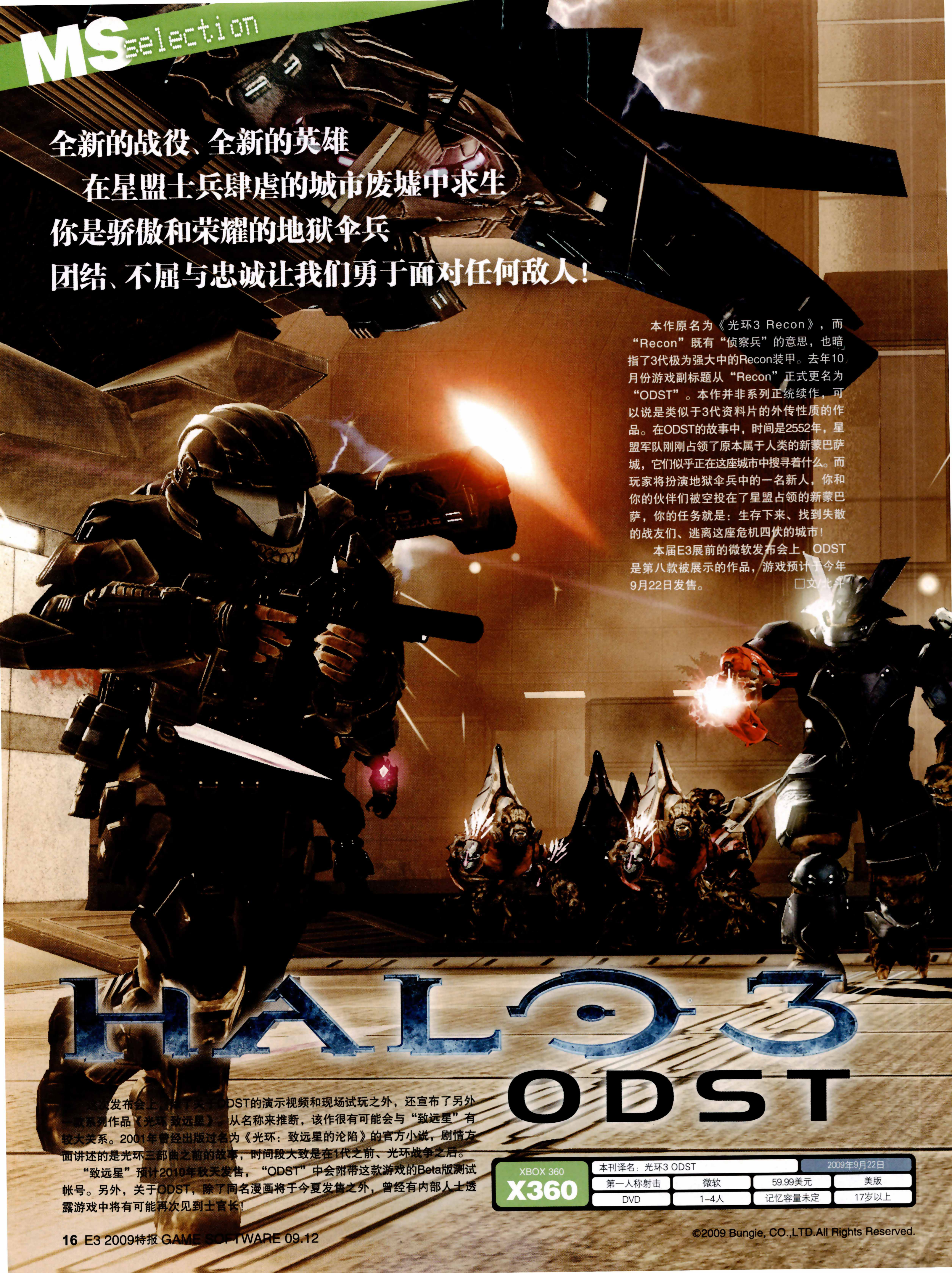
Last FM，类似苹果针对iPod提供的iTurn服务，在Xbox Live网络卖场提供数百万首歌曲让玩家付费聆听；

Game on Demand，游戏随选付费下载，现在的X360光盘游戏也将陆续放到网上供玩家付费下载。



部分游戏也已经为如何利用这一新的功能做好了准备。例如，新版《泰格-伍兹PGA巡回赛》就允许用户将屏幕截图和比分通过Facebook Connect界面直接传送到Facebook中。

另外，该游戏还允许用户直接通过游戏机邀请好友参与游戏。这款游戏计划于今年秋天上市。



全新的战役、全新的英雄
在星盟士兵肆虐的城市废墟中求生
你是骄傲和荣耀的地狱伞兵
团结、不屈与忠诚让我们勇于面对任何敌人！

本作原名为《光环3 Recon》，而“Recon”既有“侦察兵”的意思，也暗指了3代极为强大中的Recon装甲。去年10月份游戏副标题从“Recon”正式更名为“ODST”。本作并非系列正统续作，可以说是类似于3代资料片的外传性质的作品。在ODST的故事中，时间是2552年，星盟军队刚刚占领了原本属于人类的新蒙巴萨城，它们似乎正在这座城市中搜寻着什么。而玩家将扮演地狱伞兵中的一名新人，你和你的伙伴们被空投在了星盟占领的新蒙巴萨，你的任务就是：生存下来、找到失散的战友们、逃离这座危机四伏的城市！

本届E3展前的微软发布会上，ODST是第八款被展示的作品，游戏预计于今年9月22日发售。 □文/北斗

HALO 3 ODST

这次发布会上，除了关于ODST的演示视频和现场试玩之外，还宣布了另外一款系列作品《光环 致远星》。从名称来推断，该作很有可能会与“致远星”有较大关系。2001年曾经出版过名为《光环：致远星的沦陷》的官方小说，剧情方面讲述的是光环三部曲之前的故事，时间段大致是在1代之前、光环战争之后。

“致远星”预计2010年秋天发售，“ODST”中会附带这款游戏的Beta版测试帐号。另外，关于ODST，除了同名漫画将于今夏发售之外，曾经有内部人士透露游戏中将有可能再次见到士官长！

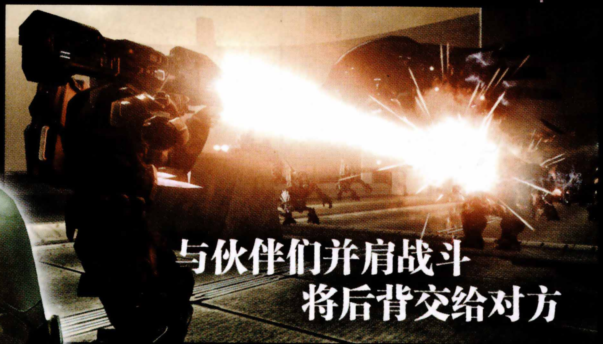
XBOX 360 X360	本刊译名：光环3 ODST			2009年9月22日
	第一人称射击	微软	59.99美元	美版
	DVD	1-4人	记忆容量未定	17岁以上

©2009 Bungie, CO.,LTD.All Rights Reserved.

伞兵天生就要被包围！



身手敏捷冲在最前的优秀侦察兵



与伙伴们并肩战斗
将后背交给对方

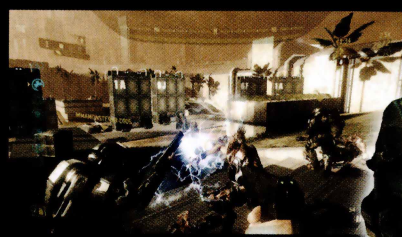
ODST，地狱伞兵

ODST，英文全称是“Orbital Drop Shock Troopers”，也即“轨道空降突击队”的意思，他们有个外号：“地狱伞兵”。作为联合国星际指挥部军事力量的一个重要分支，专注于小规模、高强度的区域对抗，本作主角就是其中的一名新兵。同时背景设定在星盟占领新蒙巴萨时期。在原著的剧情小说中，地狱伞兵的单兵战斗能力仅次于斯巴达战士，由此可见其实力之强大。如今，玩家将化身为其中一员，投入到对抗星盟的战争。

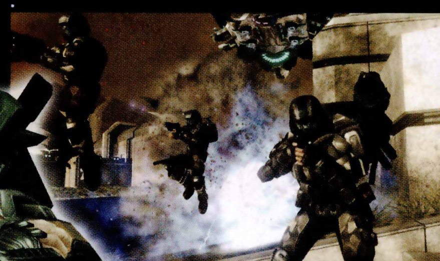


四人合作的持久战模式

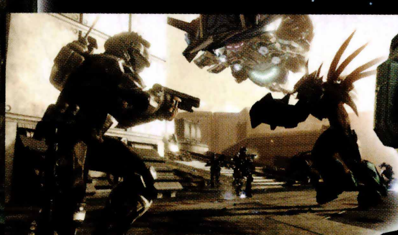
本作中加入了被称为“Firefight”的合作战役模式。你可以与自己的好友组成四人小队，以系统联机或者Xbox Live的方式共同对抗星盟的军队，在战斗中提高你的技术、分数和解锁成就。在各种环境中步行作战或者乘坐载具射击，抵挡一波比一波凶猛的星盟军队的冲击，完成后还可与好友比较杀敌数量。



←在合作模式中可通过开启骷髅头增加游戏难度。



←游戏的年龄分级为17岁以上，有不少暴力镜头。



↑在本作中，星盟的士兵将成为你的劲敌，并非斯巴达战士的你在战斗中要更加小心了，多多利用战友们的掩护吧。



视火箭筒为最好朋友的重火力手

提供二十四张地图 为Recon头盔去战斗！

在ODST的游戏光盘中包含了所有24张《Halo 3》中的对战地图，包括原有的11张、英雄、纪念日、传奇、神话地图下载包的10张以及尚未推出的“异教徒”、“沿岸”和“要塞”这3张全新地图。

如果你购买了ODST，那么将有机会得到所有HALO玩家梦寐以求的“Recon对战头盔”。开启本作全新追加的7个“电玩大师挑战”成就，然后访问你在Bungie.net的服役记录，就可以得到那顶漂亮的Recon头盔。

本作同样也提供提前预订的优惠策略，那就是只要你预订ODST的话，就能够获得一个解锁码解锁隐藏强力角色约翰逊中士。



↑星盟的大举入侵使得新蒙巴萨城如今已经陷入了一片火海之中。



←你的任务就是寻找分散在各地的地狱伞兵的战友们，并且共同战斗。



←本作的限量发行360手柄，采用的是如同士官长护甲同样的绿色，价格为99美元。

MS selection

实机试玩。

现代战争续篇 除恶与反恐，尽在枪响之间

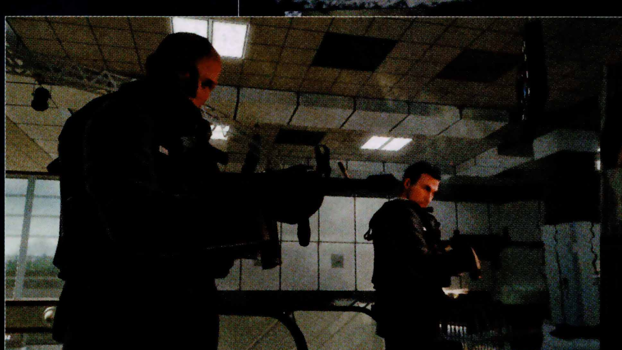


MODERN WARFARE 2



→直升飞机在游戏的几段宣传片中多次出现过，这个对地克星应该会扮演非常重要的角色。

↓游戏的背景和人物的建模精细了不少，对比《4》有了比较明显的进步，这是最高水准的游戏画面。



《现代战争2》是《使命召唤4 现代战争》的续篇，和历代不同的是，该作是系列史上首个真正意义上的前作后续篇，故事剧情与《4》有着很大关联，与前作的结局也有衔接。《4》中的恐怖分子头子扎科夫在尾声中被主角击毙，但恐怖组织并没有被瓦解，核武器的威胁依然存在，这次游戏舞台从战火纷飞的中东转移到冰天雪地的深山老林，似乎就是要追查隐藏于背后的秘密，有情报称前作中的某些人物也会在今次出现，到底是谁呢？来猜测一下吧。

反恐，使命在



犹如一个组织基地内部的场景，天花版上的铁管子看起来像是类似锅炉房的地方，让人想起前作中最后的地下军事基地，这里也会上演一出枪林弹雨的死斗吗？在座的这些士兵也许都会拦在你面前。

《现代战争2》毫无疑问就是当今最受瞩目、最震撼人心的FPS大作，前作在《使命召唤》系列乃至FPS界中都拥有无上的地位，而这款正统续作在E3展上的正式露面，着实赢得了无数掌声与喝彩。

美国时间6月1日上午，微软的E3展前发布会上，《现代战争2》作为开场的重头戏，把现场带入了第一个高潮气氛。微软请来了本作制作方Infinity Ward工作室的Jason West和Vince Zampella，两位开发人员在现场用大屏幕进行了实机游戏试玩，这是也是该作首次公开实机演示，演示人员使用的是360手柄，操作手法纯熟流畅，应该和实际完整游戏相差不大，那细腻的画面，那熟悉的音乐，那火爆的枪炮音效，只能用两字来形容——震撼！ □文/翅膀

PS3 / X360	本刊译名：使命召唤 现代战争2		2009年11月10日	
	第一人称射击	Infinity Ward	价格未定	美版
	BD/DVD	人数未定	记忆容量未定	审查预定

↑先不说这图代表着什么意思，且看人物的纹理刻画和衣服的材质，都到了可以乱真的程度，衣物上发旧的污点，和褶皱处的线条都处理得异常细腻。

©2009 Infinity Ward CO.,LTD.All Rights Reserved.

在现场试玩中，最先出现在我们面前的是一段惊险刺激的爬山场面。开发人员用360手柄操作主角沿着崎岖狭窄的雪山边缘缓慢游走，呼啸的寒风和山下无底的悬崖令人心惊肉跳。随后主角掏出一对铁勾，一下一下沿着崖壁向上攀登，攀登途中还不断有飞机从山顶呼啸而过。好不容易爬到山顶，跟着队长跳过壕沟时突然失足滑了下去，千钧一发之际被队长拉了上来，这个场面让人想起《4》第一关的油轮逃生，场面是如此的相似，向前作致敬也好，烘托气氛也罢，这感觉是足够了。顺便说下，这段用的还是《4》狙击关的经典BGM。



←右侧的红色建筑物与周围的瓦砾搭配非常协调，加上光影的效果丝毫不逊色于实拍景色。



电影级别的游戏体验，这就是使命召唤！

爬完山，就轮到真枪实弹的战斗了，这部分当然是重头戏。从影像中来看，人物的拿枪动作、走路姿势、跑步动作都和《4》相差不多，主角手中的枪到是比较引人注目，瞄准器、红外都有，似乎很先进的样子，应该是以前没有出现过的枪械，厂商之前也透露过新作中将出现大量现代新式武器，英国、加拿大等国最先端的装备应该也会登场，恐怖分子手中也不会再全是AK47这种过时的枪械，战斗火并要激烈许多。

现场试玩中，开发人员操作的人物枪法极准，走位瞄准都异常纯熟，枪口指向的敌人可以说瞄哪死哪。在战斗中，雪景战场上的那种雾蒙蒙的效果相当真实，雪地上的卡车被子弹射到爆炸，火光浓烟的特效在雾化的场景中显得分外醒目，光影就像是实拍出来的，相信每一个看到此情此景的玩家都会震撼得不能自已，高清射击游戏的又一颠峰就在此得到验证。



新作中包含的枪械，均承接自4代，上世纪六十年代至九十年代的装备依然会是主流，不过制作方称新族会新增不少二十一世纪的最新科技产品，会是什么呢？

心头召唤着你赢得胜利！

最让人激动的，就是演示最后的一段高速飙车场面，众人骑着雪地摩托与恐怖分子来了一场飞车枪战，风驰电掣的雪地飙车中，路边的树木被飞速甩在身后，雪地上卷起的层层白雾烘托着这场惊险大戏。行驶过程中主角要不断躲避路边的障碍物，同时与身边前拥后簇的敌人进行搏斗，可以单手控把单手开枪，也可以用摩托去撞击对手的车，如此混乱火爆的场面中满屏都是人仰马翻，人车皆飞。雪原跑道的纵深似乎也非常之广阔，电影般的动作飙车特技当然也少不了，在空中几十度旋转中击落敌人的爽快感想想就让人兴奋！

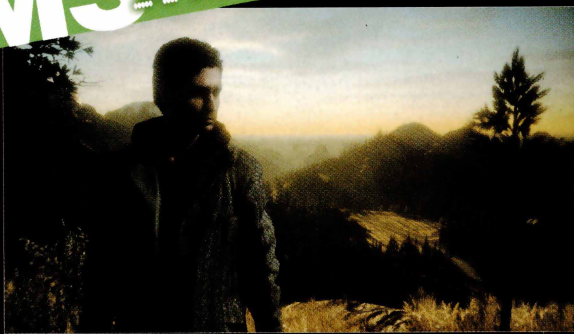


飙车关卡是系列每作都会出现的场面，飞驰竞速中体验枪林弹雨间的穿梭感，眼花缭乱的刺激镜头绝对是游戏中的高潮部分，还能有什么比这个更刺激的呢？



飞驰的车轮中 上演雪原高速飙车追逐战

本次E3厂商公布出的实机试玩没有让人失望，无论是画面、操作还是场面都足以使人对其抱以十二万分的期待。更加精细的画面，更为先进的武器，还有那雪地摩托追逐战都非常震撼，在爬雪山那段，我们还看到了第三人称视角，感觉就像是游戏延伸了极大可能性，还有非常多的要素隐藏在背后等待公开，到游戏真正上市时会有多少惊喜呢？我们来期待今年11月的某天吧！





←在自己描绘的恐怖小说中，作家艾伦将如何面对不断袭来的危险呢？自己的噩梦，需要自己来唤醒。

自己亲手创造的噩梦！



一名叫艾伦·沃克的恐怖小说家，曾经因为撰写了大量恐怖悬疑类作品而声名大噪，很多人都慕名而来向其请教，但是，因为某个事件的发生，作家失去了自己的爱妻，更不幸的是，他连自己最引以为傲的创作灵感都失去了。在他空虚又失落的生活中，艾伦开始尝试写一部有关噩梦的小说，他把自己这段日子中做过的噩梦全部都写进了小说中，可是不幸的命运再次降临到他的身上，他写进小说中的噩梦，全部都变成了现实……

这是一部以心理恐怖为主题的动作冒险游戏，玩家扮演的就是那名不幸的小说作家，因为自己的创作，自己和身边的人都陷入到了一场难以脱身的噩梦之中，你的目标，就是要从这场噩梦之中逃出来，解开隐藏在其中的迷团。心理恐怖、压抑、胆战心惊，你是否想起了《寂静岭》？或者从骨子里透出寒气的《零》？这些要素都在本作《艾伦觉醒》中得到体现。让自己在其中游荡徘徊吧，直到解脱的那一刻，是生，或者是死。 □文／翅膀



←阴森残破的木屋中，到底隐藏着什么秘密？通过不断地探索，一步步的找出玄机奥妙，唤醒这场无法醒来的可怕噩梦，把自己和所爱的人解脱出来。



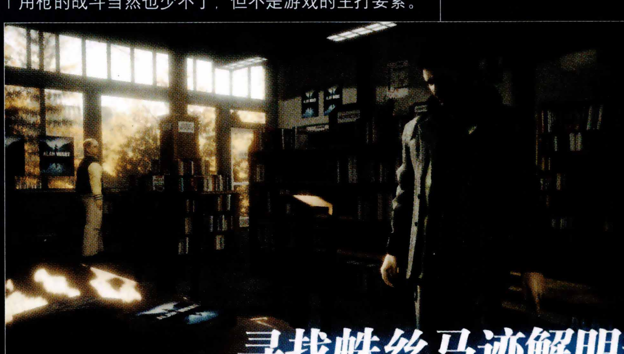
↑作家自己，还有身边的人、身边的事，都和这场噩梦有关联，寻觅任何蛛丝马迹，不放过一丝线索。



↑用枪的战斗当然也少不了，但不是游戏的主打要素。



↑郊外的森林既黑暗又神秘，你有胆量在其中冒险解迷吗？还是退缩不前？



←看似平常的图书室暗藏着怎样的玄机？

寻找蛛丝马迹解明迷团

最高水准的1080P高清佳作

本作的开发商Remedy Games给予这款游戏高度的评价，让他们自豪的就是高清晰基准的游戏画面。/依照官方的说法，这款游戏的原始分辨率即为1080P，而PC版会完完全全地展现1080P的完整画面素质，至于360版，则最多达到720P的水平，当然，PC版是在高端配置的前提下才能实现那种效果。对于360玩家来说，720P已经足够了。

本次E3上，厂商公布了该作实机试玩演示，360版的游戏画面足以让人折服，明年春季，我们就能亲手玩到了。

XBOX 360 X360	本刊译名：艾伦觉醒			2010年初预定
	动作冒险	微软	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

©2009 Microsoft CO.,LTD.All Rights Reserved.

FORZA MOTORSPORT 3

XBOX 360 X360	本刊译名：极限竞速3		2009年10月31日	
	赛车	Microsoft Game Studios	价格未定	美版
	DVD	1-2人	记忆卡容量未定	15岁以上

一起来体验最火爆的极限赛车！

超人气竞速游戏《极限竞速》系列的最新作《极限竞速3》，预定今秋10月31日登陆X360。微软官方在6月2日凌晨结束的E3 2009发布会上宣布本作将使用全新的引擎来开发，而且会有大量的新车和新模式提供游戏，就算是玩过前两作的玩家也一定不会有重复感。此前本系列已经在XBOX及XBOX360上推出的《极限竞速1、2》两部作品。本系列是360平台上一流的竞速游戏，系列作品以高度拟真的赛道和赛车闻名。本次推出的系列第三作是集大成的作品，仍然是以表现出最真实的赛道和赛车为目标。总共提供了100条以上真实赛道和400多辆汽车让玩家们选择。本作的数据量空前庞大，有近似无限的自定内容绝对可以满足车迷们对汽车的改造欲；首次加入的车体损坏系统使得比赛更加真实；有效的帮助系统使得初次接触本系列的玩家也能轻松上手。 □文/七曜

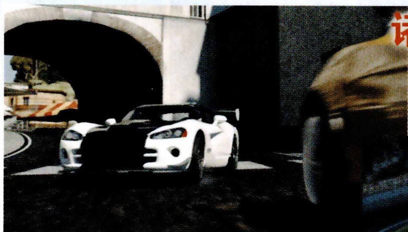


真实取景的赛道 不同寻常的表现力！

本作收录的赛道地形环境多达18种以上，这些赛道中还包含了13条获得真实授权的赛车场地，每一条都是游戏制作小组实地取材。

游戏使用了最新3D技术制作，在高画质的表现下，能开启四倍FSAA全荧幕反锯齿，呈现出惊人的物理运算拟真效果。能表现出车辆各项细部零件的参数调整、大自然环境的影响，以及高速转弯时的离心力变化。





诸多实名汽车登场

←在本作中，各位玩家可以体验到诸多世界名车的风采。

风驰电掣的感受 电光火石般的竞速





拍照模式分享！

←本作中收录了“拍照模式”，可以在游戏中任意开启拍照模式，拍下赛车过程中的精采照片。



→本作的撞车场面也是异常火爆，当车辆因为碰撞而受到损害时，也会即时反应。

火爆的撞车场面 在震荡中体验激情！

CRACKDOWN 2

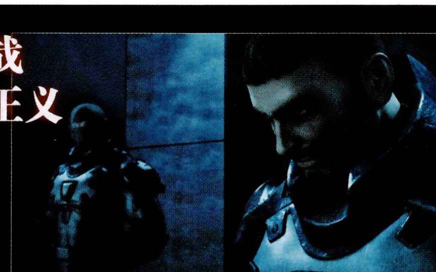
在6月2日凌晨结束的E3 2009微软发布会上，微软官方在现场播放的一段宣传片中公布了《除暴战警2》这个射击游戏系列的新作，其对应XBOX360和PC平台。从宣传片的画面来看，本作的游戏形式与初代相似，但有一些全新要素追加。

XBOX 360 X360	本刊译名：除暴战警2		2010年预定	
	动作	Microsoft Game Studios	价格未定	美版
	DVD	1-2人	记忆卡容量未定	17岁以上

《除暴战警2》延续了前代作品的高自由度风格。和一代相比，画面更加精细、漫画风格更为强烈，在多人游戏模式中，将游戏的层次再度提升，玩家将可以体会极致“探索与破坏”的超高自由度；游戏最终的目的是再次恢复太平洋城的和平与正义，玩家可以采用任何力所能及的手段来达到目的。玩家所扮演的还是具有超能力的战警，为了打击反犯罪而展开战斗，身处于一座庞大且完全无接缝的城市中，以各种惊人的超能力打击犯罪。除了丰富的单人模式之外，本作的多人模式游戏体验，无论是在合作或对战方面，都将提升到无可匹敌的层次。无论是单人游戏，还是多人联机都会让人玩起来欲罢不能。 □文/七曜

荒野都市大挑战 以暴制暴捍卫正义

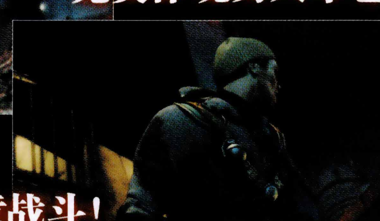
游戏中的场景非常广大，包括市中心、工业区等不同区域，都非常细致层次分明，是个完全立体都市，玩家在高楼上可以鸟瞰下面街道的动静。





←在游戏中，任何策略和战术都是可行的，玩家可以释放各种你所知道的超能力来扫荡罪犯。

完美体现男人本色



→游戏中设置了大量道具以及复杂的物理系统设定。

用自己的方式随意战斗！

战无不胜的超警

→游戏舞台是罪恶的太平洋城，整座城市被不同的帮派所割据，为了维护城市的治安，用尽一切手段来消灭所有帮派，遏阻犯罪维护治安。

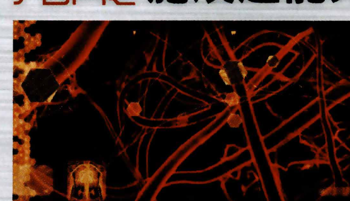




←驾驶各种车辆、使用各种武器与手段来达成任务的要求。

游戏将采取任务制！ 在广大自由的世界冒险

HOT TOPIC 施展超能力将罪犯打倒吧！



在本作中，玩家可以修炼出各种超能力，当习得更高的游戏技巧时，战斗力也越高。可以高速奔跑、从非常危险的高度跃下、使用各种火力强大的武器来执行几乎不可能的任务等等，还能给予敌人粉碎性的致命重击。

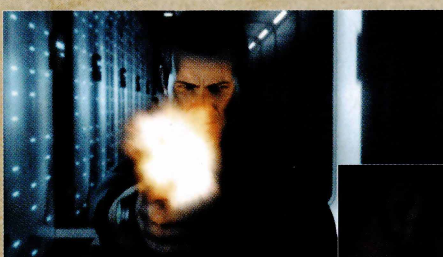
©2009 Microsoft Game Studios CO.,LTD.All Rights Reserved.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

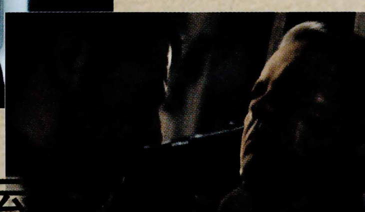
XBOX 360 X360	本刊译名：分裂细胞 断罪		2009年内预定	
	动作冒险	Ubisoft	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

育碧公司的动作冒险名作《分裂细胞》，自前作推出后已经过去了很久时间，在本次E3上，系列最新作《分裂细胞 断罪》终于公布，而且是在微软的展前发布会上，作为独占游戏登场亮相！

新作中，我们熟悉的山姆大叔再次回归，他英勇矫健的身姿又会成为我们崇拜的对象。这次山姆大叔和以前扮演的角色都不一样，不再是拿枪驰骋沙场的孤胆英雄，而是要面对隐藏在政府情报机关内部的间谍，秘密调查深层的秘密。因此，山姆会扮演卧底的身份，一边执行自己的调查任务，一边与政府的警察和FBI特工进行周旋，躲避抓捕的同时避免伤及自己的同志，这种无间道式的情节安排给新作披上了一层传奇色彩。灵活自如的穿插于敌人与同志之间，感受敌敌我我的惊险刺激。 □文/翅膀



←山姆大叔还是那副老练成熟的面孔，不管遇到什么难题都能运用自己的本领轻松解决。



↓游戏的剧情会很曲折，敌我难辨的情形下将如何应对？

相隔数年的归来 山姆大叔的传奇风云

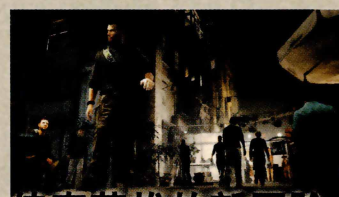
CHECK 削减到极限的随身式装备

以前的作品中，山姆的一身武装到牙齿的现代化武器装备，是给人印象最深的地方，而在新作中，这一切都将归为虚无，没有枪，没有炮，只有一个小小的背包，没错，就是背包，山姆身后只有一个装着各种东西的包囊，不过可不要小看这个，里面容纳的各式道具会给游戏冒险提供极大的帮助。



↑人物的纹理刻画也算细致，值得期待。

当一名最称职最精干的超级特工



传奇英雄的新冒险

↑山姆大叔将面临更为凶险的考验。

装备的轻量化并不意味着山姆的身手有丝毫退步，他一身的功夫依然可以征服玩家的心，黑皮上衣、牛仔裤、稀疏的胡须、坚毅的眼神，加上手中的短枪，成熟男人的魅力尽显无余。





现代大都市中 归来的无间风云

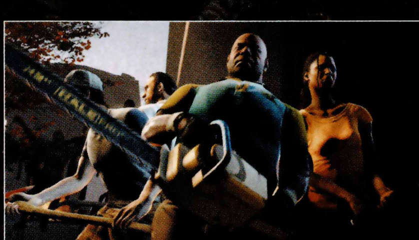
←玩家在游戏中不再只是打打杀杀，还要应付各种难缠的问题。

LEFT 4 DEAD 2

XBOX 360 X360	本刊译名：求生之路2		2009年11月17日	
	对战第一人称射击	Valve	价格未定	美版
	DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

2008年度全球最佳在线游戏《求生之路》，这款作品居然这么快就公布了续作，实在令人意外，E3微软发布会上首次公开的新作影像，给我们展示了颇显进化感的气氛，那些遍布全城的丧尸们，还有那合作无间的生存四人组，新一轮的杀戮宴会就要开始了！

玩过前作的玩家一定看出来了，新作的画面相比前作有了一层楼式的进化，原本略显简单的背景建模在重新设计和渲染下，变得更加高亮、更加细致，阳光照耀在街道上的效果真实了许多，也许是前作画面偏暗的关系，新作更多了一分明亮风格。 □文/翅膀



劈碎来犯者 近战格斗凶器

←大汉手中的电锯看着就够猛。



→丧尸的面部刻画细致太多了，当然血醒度也随之成倍上升。

更细腻更血腥的杀戮

沦为地狱的城市中另一番景象

根据目前E3公布的情报，《求生之路2》的舞台和前作是同一所城市，时间设定是平行的，只不过是在另一角发生的另一个故事。四位主人公都是新人，同样是丧尸横行的城市中没有被感染的幸存四人组，他们将在这座人间地狱中，互相扶持合作逃出生天。



更加丰富多彩的近战系列武器

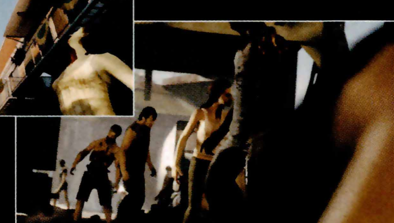
前作中幸存者使用的武器，除了几把枪械和爆炸燃烧物外，可以近战芳身的只有原始而强大的枪托，而在新作中，不仅枪械类武器会增加许多，还会加入种类繁多的近身格斗武器，比如生猛野蛮的电锯。



↑潮水一般涌来的丧尸群是游戏的卖点，也是爽快之源头。



→丧尸都是灰白皮肤，右边的是位美女丧尸吗？



色彩更丰富鲜艳

→丧尸的衣服不再都是灰白色，什么颜色都有，貌似生动真实了不少。

©2009 Ubisoft CO.,LTD.All Rights Reserved.
©2009 Valve CO.,LTD.All Rights Reserved.

ASSASSIN'S CREED II

PS3 X360	本刊译名：刺客信条2		2009年11月17日
动作冒险	Ubisoft	59.99美元	美版
蓝光/DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

尽管制作人已经不再是美女，但这丝毫不影响玩家们对《刺客信条2》的期待，毕竟前作的素质摆在那里。在这次E3展的育碧发布会上，宣布了游戏的确切发售日定于今年11月14日。

根据游戏制作人Sebastien Puel的说法，因为1代全球销售700万套的大成功，让Ubisoft对《刺客信条2》更舍得砸钱，而这款游戏的制作规模甚至比1代大了三倍，多达450人投入到《刺客信条2》的游戏开发中，这是游戏界很少见的超大规模。

《刺客信条2》由1代研发团队创作，历经2年紧密的研发，游戏将提供广大的地理环境，使玩家可以享受无拘无束的自由世界。2代的故事设定于意大利文艺复兴时代，玩家化身为一个被庞大集团所出卖的年轻贵族Ezio，因此展开了他的复仇之路。 □文/北斗

全新的刺客复仇记

→本作将注入全新游戏元素，结合浓厚的史诗色彩、不同类型的任务，多样化武器装备与鲜明的人物个性。



←游戏舞台在威尼斯，"潜水"在本作中将成为一个非常重要的要素。



→据悉，这次即便是稻草堆中也并非绝对安全。



文艺复兴的时代 水中之城威尼斯

←因为开发人员的增加，可以集思广益，把当初1代没能加入的创意全都加入这次的2代之中。

三倍的开发人员

Castlevania — Lords of Shadow —

PS3 X360	本刊译名：恶魔城 暗影君王		2010年预定
动作冒险	KONAMI	价格未定	美版
蓝光/DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

恶魔城系列近几年来虽然在掌机上大为活跃，不过随着上次PS2的3D版失败，给人的感觉似乎已经逐渐退出了家用机舞台。这次的E3展，小岛工作室和合金装备的大放异彩成为了KONAMI的主题，不过恶魔城系列的最新作也在发布会上得以公开。

本作的正式名称为《恶魔城 暗影君王》（Castlevania Lords of Shadow），由大卫及其所领衔的西班牙工作室MercuryStream负责开发，本作不同于系列之前的风格，而是一款类似在3D魔法世界中的探索动作游戏。大卫信心十足的表示"我们将会让恶魔城系列重生，今天是新恶魔城的诞生日！"

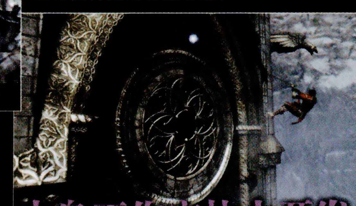
虽然没有任何具体情报被公开，不过从现场的演示视频来看，本作主角应该是一位名叫"加布里埃尔"的褐发男子，为了复活数天前被怪物杀死的妻子，而决定去挑战暗影君王，以获得那枚拥有不可思议力量的神秘面具。 □文/北斗



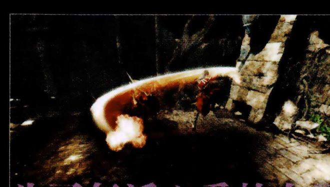
全新风格3D恶魔城

←游戏中将有不少体型巨大的敌人，战斗也将变得更加有压迫感！

→教堂，恶魔城系列的经典场景之一，在本作中自然也不会缺少。

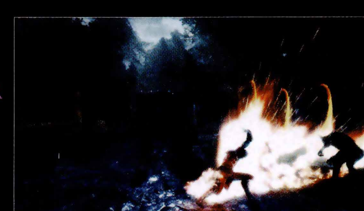


小岛工作室协力开发 欧洲分部主打



为了复活心爱的女子 寻找神秘面具

→除了鞭子之外，主角的武器似乎是个类似十字架状的东东。



FRONT MISSION EVOLVED

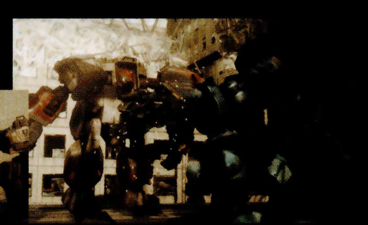
PS3 X360	本刊译名：前线任务 进化		2010年预定
射击游戏	SQUARE ENIX	价格未定	美版
蓝光/DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

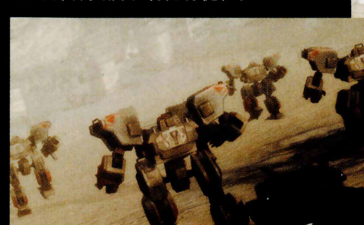
在这次E3的SE参展作品中，有一款新作虽然没法与FF和DQ这些超级大作相比，但是对于该系列的粉丝而言，却是苦等许久的新作，那就是《前线任务 进化》。本作的发售日暂定为2010年内，其最大的变化，应该就是从之前标准的战略游戏一举转型成为了驾驶机器人进行的射击游戏。

本作由曾经为KONAMI开发过《寂静岭：归乡》的美国Double Helix工作室负责开发。游戏玩法类似于From Software公司的《装甲核心》，玩家将自由改装机器人并进行战斗。剧情设定在公元2173年，人类已经可以移民外太空，不过为了争夺太阳系轨道人造卫星的统治权，各国之间又展开激烈战争，《前线任务 进化》的故事就此展开。

在短短1分半的演示视频中，系列特色的近未来科幻风格与夕阳下战火纷飞的世界再一次出现在了观众眼前，而随着一枚导弹的飞临与爆炸、以及战斗用机器人的登场，战斗正式打响……这次类型上的转变是好是坏还不得而知，答案只能等待实际游戏来揭晓了。 □文/北斗

→虽然变成了射击游戏，相信经典的武器与部件更换系统仍将健在。





←这些战斗用机器人的外形看上去比较笨重，不知实际操纵起来感觉如何，又或者只是敌人？

不再是战略游戏 变身射击新作！





再进化的前线任务！

←突如其来的战争，这次在剧情方面能否达到以前的高度呢？

©2009 Ubisoft CO.,LTD.All Rights Reserved. ©2009 KONAMI CO.,LTD.All Rights Reserved.
©2009 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

任天堂2009发布会 Everyone's Game！

——所有公布的内容都在预料之中！



近年来任天堂的发表会的格调一致比较统一：大量的数据报道，业绩总结，向全世界展示该社每一年从电视游戏和掌机游戏中取得的种种成就。毕竟任天堂重返业界霸者的宝座已经很久了，每年的E3发表会差不多都是同样的基调。不过今年的任天堂相比过去显得低调了一些，虽然它的成绩依旧高居业界榜首。在今年的E3发布会上，美国任天堂市场销售部的执行副总裁Cammie Dunaway作为主持人向大家进行了开场介绍。与以往大量引用数据宣扬业绩的开场白不同，Dunaway强调游戏业的利润目前已经达到了前所未有的高度，去年游戏产业在美国的收益已经和玩具制造业持平，超过了美国电影业的收入。这一切都和任天堂在最近4年内大力开拓游戏市场是分不开的。在新的时代，任天堂以崭新的操作方式和游戏制作理念给玩家们带来了惊喜，现在玩家群的数量也超过了以往的时代。今年任天堂发表会的主题是“每个人的游戏”（Everyone’s Game），这也预示着任天堂已经把玩家群的扩展目标瞄准了所有的人。

随后Dunaway拿出了任天堂20多年来知名度最高、最受玩家欢迎的系列——《超级马里奥兄弟》。这个系列的创始人宫本茂先生在过去的15年来一直致力于该系列的创新工作，从2D到3D，这些马里奥游戏始终受到玩家的好评。如今的马里奥已经从3D向4的时代进军——不过这个“4”的意义并非四维空间，而是“4 Players”。即将在Wii上发售的《新超级马里奥兄弟Wii》是一部支持4人同时游戏的作品，将在09年的圣诞节期间发售。随后大家看到了包括Dunaway等4人在台上同时游戏的现场演示视频。

Dunaway随后确认了Wii Fit的续作Wii Fit Plus。这个系列自去年发售以来，全世界已经有1000多万的玩家在平衡板上体验到游戏的乐趣，现在推出续作也是理所当然的事情。和上一代测试BMI、为玩家提供健身意见的方式不同，新作Wii Fit Plus为每个玩家配备了一名虚拟教练，游戏会根据玩家的身体情况，让教练给他们设计不同的健身计划。有前作1500万销量做保障，Wii Fit的新作将在世界中继续掀起一阵塑身游戏的风潮。

除了Wii Fit之外，从去年就公布了的《Wii Sports度假村》终于有了新的消息。任天堂的美国分社社长Reggie Fils-Aime上台为大家演讲，介绍本作使用新周边Wii MotionPlus和平衡板的使用。他在宣传中强调：“Wii MotionPlus给游戏带来了新的真实感。”

随后Bill Trinen向大家演示了使用MotionPlus进行跳伞游戏的演示。玩家使用带有MotionPlus的遥控器，在空中做出各种动作。之后的演示是射箭游戏。射箭的时候玩家手持遥控器与双截棍的方式就像真实的拉弓射箭一般，在演示的时候Trinen说：“这个游戏不需要学习控制方法，因为整个动作都是自然的。”和真实射箭一样，玩家射出的箭会受到距离、风速和其他一些因素的影响。对于喜欢模拟真实的玩家来说，这个游戏称得上一个挑战。

之后的演示由Trien和Reggie共同完成，二人展开了投篮比赛，最后Reggie获胜。在演示的最后，他们对大家透露，本作将在七月下旬发售。

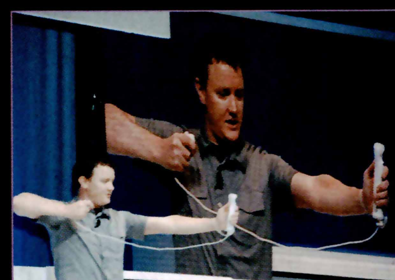
任天堂的Wii在今年的宣传关键字是“真实物理体验”。借助MotionPlus的功能，Wii的物理操作将更加接近真实化。随后公布的一些游戏，包括任天堂本社和一些第三方厂商的作品，有不少都把MotionPlus作为重点宣传的部分。



↑这里就是任天堂每年举办发表会的NOKIA广场。

在一系列的Wii和DS游戏介绍结束之后，任天堂的社长岩田聪登场，向大家介绍目前业界的形势和任天堂的动向，这也是人们最关注的部分。他对大家说：“全球的游戏人口现在与日俱增。但是有些人认为玩家扩展的速度已经放慢了。”为了驳斥这种观点，岩田聪像大家介绍了他对于游戏人群的分类：核心玩家、从来不玩游戏的人，以及有时会玩游戏的人。前两者都属于小众，而中间人群则是任天堂主要的争取对象。他说：“目前在三大游戏市场（日本、欧洲和北美地区）有2.95亿玩家，但是我们将在很长的时间内把玩家群的数量再扩大50%。”这就意味着，任天堂将在未来继续让1.5亿平时不接触游戏的人成为玩家。对于游戏硬件商来说，这个数字实在太惊人，但是对于任天堂来说，它努力的目的就是在将来把这个看起来不可能的任务变成现实。

岩田聪在随后的演讲中说：“我们的下一个目标是创作出能够令各种类型的玩家都满意的游戏。”任天堂在将来的游戏制作中，将以休闲玩家为主体，同时也满足专业玩家的需求。“如果我们只是简单地把门槛放低，那我们就无法满足高手玩家的需求。”与此同时，岩田聪也指出，所有的玩家在一开始的时候都是初学者，“我们并非生来就是专家”。目前任天堂主机的玩家群扩展得已经相当大，核心玩家与休闲玩家兼顾是将来必须坚持的基本政策。



↑Wii MotionPlus作为重要的硬件周边，在游戏中的应用将更加广泛。

随后岩田向大家介绍了Wii的新周边：脉搏感应器。这个周边可以记录玩家的脉搏，而脉搏本身不只能够表现玩家的心跳，也可以反映出玩家的情绪和精神状态。脉搏感应器可以探测出玩家身体内部的情况，并且以此为参考，给玩家带来游戏享受，降低紧张度，让玩家得到最大限度的放松。但是它的具体使用方法和在游戏中的应用并未得到完整的解释。

随后是激动人心的时刻。作为Wii上的王牌游戏，《超级马里奥银河》的续作终于正式登场。Dunaway向大家介绍了《超级马里奥银河2》的具体内容。游戏部分和1代类似，但是1代的表现就已经相当不错，所以2代做成现在这样，质量已经算是很高的了。马里奥系列游戏一直是玩家们关注的内容，上一代获得的好评已经证明这个系列的续作必定推出，因此今天展会上公布的消息实际上也是大家早就猜到的了。

之后Reggie向大家介绍了一些第三方的“硬派”游戏。像《管道》（The Conduit）、《生化危机 黑暗历代记》、《死亡空间 血统》等等。这些游戏是面向较高年龄层玩家的，虽然和任天堂的游戏风格有点违和，但是无论在美国还是日本，这些游戏都是不可缺少的。

之后Reggie解释说，现在第三方软件商面临的机遇比任天堂本社要大得多。他否认了任天堂主机是第三方坟墓的说法，认为现在任天堂给第三方带来的获利机遇已经超过了以前的时代。随后任天堂公布于TECMO的Team Ninja合作开发的游戏《银河战士：另一个M》（Metroid：Other M）。这个游戏的基调更加黑暗，结合了射击和动作的内容。

在发表会的最后，Reggie Fils-Aime向大家重新强调了本次会议的主题：“这里（任天堂平台）是一个给每个人提供游戏的地方。”任天堂宣称的“每个人的游戏”，是近年来该社制作游戏主机和软件的最主要理念。经过多年在游戏市场的实战，任天堂依旧在为稳固自己的王者地位继续开创新的思路。□文/猴子

在DS上谱写新的传说篇章！

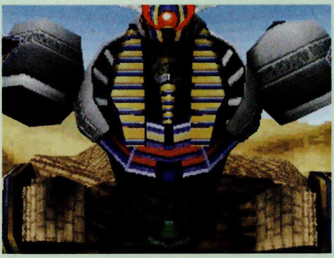


Golden Sun DS

《黄金的太阳》曾经是GBA时代最受欢迎的角色扮演游戏，但是自从2代推出之后就一直没有消息，现在我们终于可以在DS上看到它的新作了，黄金粉丝们泪流满面啊！ □文/猴子

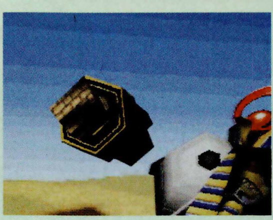
NINTENDO DS NDS	本刊译名：黄金的太阳DS			发售日未定
	角色扮演	任天堂	价格未定	美版
	卡带	1人	容量未定	全年龄

传说中的黄金大作感动回归！



→游戏的画面完全实现了3D化所有的角色都焕然一新。

《黄金的太阳DS》大概是今年E3任天堂公布的新作游戏中最令人惊喜的作品了。这个系列在GBA上推出了《开启的封印》、《失落的时代》两部作品之后便一直没有消息，Camelot也逐渐开始为别的公司制作游戏。经过多年的沉默之后，《黄金的太阳DS》终于在2009年登场，制作会社仍是玩家们熟悉的Camelot。这个消息令喜爱这个系列的玩家们激动。



↑战斗时候的特写依旧丰富。

熟悉的召唤神兽



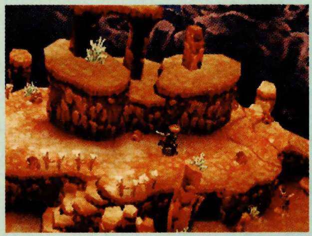


↑这是玩家们熟悉的金色召唤兽“日蚀”。

华丽动画热情放送！

Camelot暗示计划早已进行！

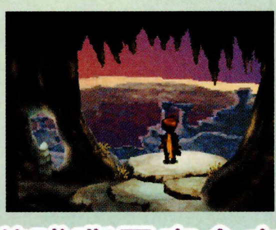
很多人对《黄金的太阳DS》的推出感到突然，实际上早在4月22日，Camelot的游戏制作人高桥兄弟在与Eurogamer网站谈论游戏制作的时候，就曾经透露出对《黄金的太阳》续作制作的兴趣。他们说：“我们喜欢这部作品。尽管制作的意见不同，我们是一个团队，将来会有作品问世的。”



↑游戏的背景比较接近Square Enix的FF系列，保持了Q版的比例。



←游戏的背景画面在NDS上来说已经算是相当不错了。



←主角在洞口眺望远方的景色，视角会改变。



游戏背景完全立体 临场感表现十足

←在玩家移动的时候，背景的视角也会随着玩家的脚步而发生转变。整个游戏的气势依旧很宏大，玩家们将在完全立体的迷宫中展开探险。

华丽的画面向3D空间全面进化！

DS的机能比GBA提高了很多，因此《黄金的太阳》新作的画面也将以3D为主，从背景到人物都是3D的，游戏使用的引擎让人想起DS版的《最终幻想》3、4代相似。这部游戏以前最吸引玩家的就是华丽的召唤兽画面，这次游戏的容量有保障，所有的召唤兽都是以3D形象登场，动作也丰富了很多。对于喜欢这种战斗风格的玩家来说，本作的精彩表现确是众望所归。在不久的将来，我们将看到游戏的全貌。



→所有的召唤魔法在使用的时候都会有精彩的动画。



↑在使用各种召唤术的时候，整个DS的上下屏幕都会有精彩的动画播放。而且召唤出来的神兽也相当华丽。

©2001–2009 Nintendo, Camelot, All Rights Reserved.

New SUPER MARIO BROS. Wii

NINTENDO Wii	本刊译名：新超级马里奥兄弟Wii		2009年冬
动作冒险	任天堂	价格未定	美版
DVD光盘	1-4人	记忆容量未定	全年龄

这届E3的任天堂发布会上介绍的第一个游戏，是马里奥系列的正统新作：《新超级马里奥兄弟》的Wii版。新马系列自从在DS上发售以来，销量一直走高而且长期热卖，现在销量已经超过了1800多万，买DS的玩家中有六分之一的人购买了新马的正版，可见该作的人气之高。现在这个系列在Wii上推出，并且加入了4人同时游戏的系统，就像过去的许多FC游戏一样。大家一起游戏，互相"害人"的乐趣不是现在的单人游戏可以比拟的。当朋友们聚在一起的时候，一块玩这个游戏的时候，童年的乐趣又会返回大家的心头。 □文/猴子

四人欢乐齐登场！



↑这样的画面真是久违了，2D的操作感。



→4人一起玩这个游戏有一种大乱斗的感觉。

复杂的地形与机关是本作的特征！

作为一款2D操作、3D表现的马里奥游戏，本作和以前的2D马里奥一样，充满各种变态地形和机关。在地面上有像传送带一样会动的地板，有的地方可以找到隐藏的山洞入口，如果是4个人同时游戏的话，经常会有手忙脚乱的情况发生，在大家一起玩的时候，这种混乱的局面是最欢乐的了。



↑游戏中新增竹蜻蜓道具，可以在天上飞。

在危险地带考验玩家的动作水平！

会动的地板不算什么，像图中城堡里的各种复杂的机关，才是真正考验玩家们能力的地方。这些机关许多都是很危险的，一不小心就会一触即死。在如此危险的环境之中，必须要沉着冷静，准确地移动。



↑地面会来回晃动，一站不稳就会掉下去！这个时候必须拿出你玩动作游戏的功底了。



→像这样的机关，一旦掉到沟里的话就没命。

往前一步是地狱！



→滚烫的岩浆在脚下沸腾，周围是能把马里奥碾成肉酱的巨大齿轮！

SUPER MARIO GALAXY 2

在Wii上推出之后大受好评的《超级马里奥银河》这次当然有续作推出了。本作的开发引擎基本上和上作相同，虽然从画面上看不到太多的进化（上一代已经不错了），但是游戏的乐趣一定会增加的。



在游戏中，马里奥依旧需要穿越于银河中的不同星球，这次他有了一个伙伴——耀西，自从SFC时代开始，他们两个就是亲密无间的搭档。在耀西的帮助下，马里奥驰骋银河的冒险将更加顺利。



→银河的世界中有各种不同的星球，这里是花的海洋，四季如春。



←游戏世界和以前一样精彩多变。这里是雪国世界，马里奥正在滚雪球。那个库巴是雪做的雕像吗？

在银河中遨游，穿梭于不同世界！

利用便利的道具打开新的道路



→耀西有不同的颜色，蓝色耀西的特技是变成气球在空中漂浮，利用它可以通过一些危险的地形。



←红色耀西的速度是最快的，像喷气飞机一样冲上跑道，来到更高的地方。

值得信赖的伙伴



→这里的敌人太大了，让人想起《超级马里奥3》的某一关。

在巨大敌人面前马里奥将如何应对？

NINTENDO Wii	本刊译名：超级马里奥银河2		发售日未定
动作冒险	任天堂	价格未定	美版
DVD光盘	1人	记忆容量未定	全年龄

©2009 Nintendo CO.,LTD.All Rights Reserved.

发售前两个月的磨刀预热



随着CAPCOM官方公布了本作将于8月1日发售，游戏的相关确切情报也逐渐明朗，玩家们最关心的操作问题，厂商已经做好了充足的准备。

依照试玩版的情况，新作应该会包含三种不同的操作方式供玩家选择，但绝大多数玩家恐怕都会选择经典手柄的传统式操作，为此，在8月1日同天，Wii将会发售一款全新的新型经典手柄，造型十分近似PS2手柄。而且《3》还会推出一套游戏+新手柄的同捆套装盒，精美的MH3主题包装简直就是为该作量身定作，其中包含一张特制的狩猎音乐集典藏CD，都是铁杆猎人必须要入手的极品，这套东西价格9440日元，你不想来一套吗?



奇面族 恰恰

精灵古怪又勇敢的狩猎好帮手

单人狩猎时也不会孤单，奇面族恰恰陪伴你上山下海！和《2G》中的狩猎猫类似，会为猎人提供各种战斗和辅助类帮助，更好的是能与猎人一同下水进行水中狩猎，打架一起打，吃肉也一起吃。



→虽然还是未成年的小奇面族，但勇气却一点都不输给大人，使用一把鸟嘴锤。



←和飞龙一样，爆锤龙也会扬起脖子发出高分贝的吼叫，把听到的猎人都震在原地动弹不得，看来耳栓少不了。



→既黑暗又阴森的火山口，喷射而出的火光和深处的浓烟给人危机四伏的感觉，在这种地方狩猎一定要绷紧十二分的神经。

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 tri-

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：怪物猎人3		2009年8月1日预定	
	动作冒险	CAPCOM	7340日元	日版
	DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

《怪物猎人3》目前是CAPCOM面向日本市场最重要的一张王牌，虽然本次美国E3展并不包括本作的展出，但日本方面关于游戏的情报一直在更新，直至今日，新作的面貌已经展露得非常清晰，让我们来回顾一下。

去年东京游戏展首次提供的实机试玩给人留下了十分深刻的印象，代表性的水中狩猎作战和海龙让《3》的魅力一下子摆到了台面上。间隔数月后，官方公布的第二张地图"沙原"和代表性的土砂龙再次提起了我们的兴趣，怪物的耐力，新的采集细节等要素都很有新意。而近期厂商的一系列动作，才是真正拉开了新作的序幕，与Wii版《G》同捆上市的《3》试玩版，后脚随后跟上的新武器折叠双刃斧、线下双人斗技场、新地图火山、爆锤龙、奇面族恰恰……要素多得让人目不暇接，就连发售日和价格同捆套装都一目了然，看来，《怪物猎人3》真的要来了，还有不到两个月，新时代的狩猎生涯即将正式开始！来吧，把刀磨亮，把肉烤好，准备屠龙！ □文/翅膀



爆锤龙 乌拉刚金

驱使强韧的岩石，盘踞火山之霸王

潜伏于炽热火山中的巨大兽龙，拥有一副极为坚硬的下颚，可以轻易咬碎高密度的岩盘，平时也以岩石为食。能利用一身的怪力把岩石当作武器抛向敌人，还会用自身蕴涵的热量让岩石发生爆炸。



↑比岩石强韧数倍的下颚锤地一击，震出的冲击波让空气都扭曲了，可谓极为暴力的凶器。

©2009 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.

THE LEGEND OF ZELDA Spirit Tracks

NINTENDO Wii				
Wii	本刊译名：赛尔达传说 灵魂轨道			发售日未定
	动作冒险	任天堂	价格未定	美版
	卡带	1–4人	容量未定	全年龄

《赛尔达传说》系列的掌机版自从《幻影沙漏》之后就没有新作登场，玩家们等了2年之后，终于盼来了新的作品。本作自GDC宣布之后，引起了众多赛粉的关注。赛尔达传说的新作美版副标题为《灵魂轨道》，日版为《大地的汽笛》，无论是哪个标题，都揭示了游戏的主题：主人公林克乘坐火车穿梭于海拉尔的世界，展开新的冒险！

本作的人设风格仍然继承了《风之韵》以来的卡通造型，估计故事又和《幻影沙漏》有着联系。在本作中，海拉尔的世界由各种曲折蜿蜒的铁道连接，林克乘坐蒸汽机车来往于不同地点，看起来本作的移动比前作要省事很多。不过冒险之路是不会一帆风顺的，各位玩家们准备好当“铁道游击队员”的觉悟吧！

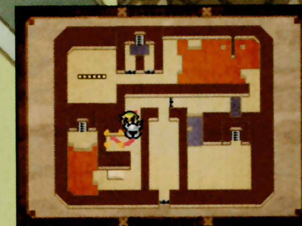
□文/猴子





与前作相似的系统 发挥双屏的潜在功能

本作的引擎和《幻影沙漏》极为相似。上面的屏幕是地图，下面显示主角的形态。根据《幻影沙漏》的经验，本作的操作大概也以触摸为主。



←上面的屏幕显示[illegible]的地图，就算身在[illegible]迷宫之中也可以辨别自己的位置。



↑在冒险的过程中往往会出现这样的情况，当面临巨大的敌人的时候，林克就要勇敢地拔剑战斗。



乘坐魔法火车 在灵魂轨道疾驰



←火车是这一代赛尔达传说的主题，主人公平时的移动也以乘坐火车为主。

SIN AND PUNISHMENT 2

NINTENDO Wii				
Wii	本刊译名：罪与罚2			发售日未定
	动作射击	任天堂	价格未定	美版
	DVD光盘	1–2人	记忆容量未定	审查预定

由Treasures制作，曾经在N64时代获得相当高的评价的动作射击游戏《罪与罚》，继初代登陆虚拟主机频道，以N64模拟器游戏出现在Wii上之后，现在它的正式续作终于要在Wii上推出了！财宝在制作动作游戏的时候往往能够把握速度感和爽快感，这一点可以从它的很多作品中看出来。对于喜欢硬派射击的玩家来说，这部作品值得期待。 □文/猴子

重返阴暗笼罩的世界 用正义之枪向敌人发出反击

本作和初代一样，采用了和《太空哈利》一般的追尾视角，玩家操作主人公少年，在固定的轨道上移动，同时发射子弹，对敌人发起攻击。



新增水中冒险关卡 体验另类的射击



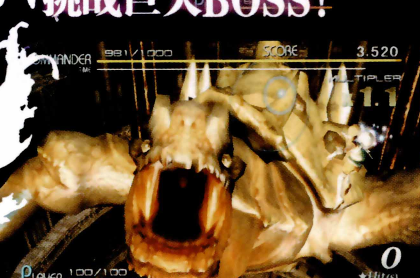
←游戏的视角除了和前代一样的背后视点之外，还有普通视点。



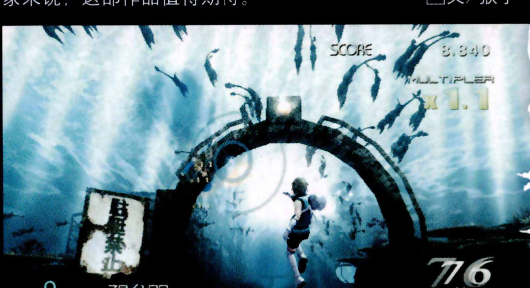
→在海中的战斗是以前没有出现过的。



挑战巨大BOSS!



←BOSS战的时候，敌人BOSS的体力在屏幕上方显示，玩家控制的角色与BOSS相差巨大。



畅游在海底的隧道之中 与水中出没的敌人展开死斗

©2009 Nintendo CO.,LTD.All Rights Reserved.

スパロボ学園

融合数十年机器人动画作品的《机战》系列又公布了最新作品，出乎不少人意料的是，这次寺田和眼镜厂并没有拿出新的正统作品，而是以青春校园、养成、对战为主题的另类游戏。这也是系列第一款以两人对战为主打卖点的作品，我们先来看下新作到底包含了什么。 □文/翅膀



NINTENDO DS NDS	本刊译名：机战学园		2009年秋预定	
	对战育成	BANPRESTO	价格未定	日版
	卡带	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

这是一部颇为另类的《超级机器人大战》，跨越世界、跨越宇宙的战争，被浓缩到了一座小小的学园中。由于地球频繁受到外星球和异世界的侵略，饱受战乱之苦的军方为了储备战力，设立了一座专门养成机器人驾驶员和战斗指挥官的机构，就是这所"机战学园"。在这所学校中，来自世界各地少男少女们，将会边学习理论知识，边进行火爆的模拟战斗，此外打情骂俏谈恋爱自然也是少不了的，一个既热血又浪漫的机战校园生活在等待着你！



↑学校中设有各种各样的设施，四处逛逛可以触发剧情，获得重要道具。

萝卜校园剧的集合 青春热血的对战物语

机器人学园中上演究级热血战斗



→游戏画面的素质和《K》相近，玩家应该很熟悉。

游戏最核心的部分，就是机器人的两两对战，无论是故事模式中的对CPU战，还是玩家之间的联机对战，均采用2VS2的规则，双方各出两架机器人和驾驶它们的机师组成小队，利用性能各异的武器、精神指令、交替、补给等手段，来设法击破对方。

培养自己特色小队 挑战众多的同好对手





↑游戏的菜单画面简单明了，一看就是系列的传统风格，攻击、精神、修理、补给一应俱全，战斗中要灵活运用。

培养自己的军团来对战



→角色间会有各种对话故事。



佐伯辽驾

本作的男主人公，17岁，充满活力热血的学园2年级学生，玩家将扮演辽驾在这所学园中冒险战斗，与各种人物打交道，推进剧情发展。

青春浪漫的校园生活等你来享受



濑户咲弥

本作的女主人公，17岁，和辽驾同岁，都是机战学园的2年级学生，从小就是辽驾邻家的青梅竹马，粉色长发间的大蝴蝶结令人印象深刻。



寺田贵信

本作以及系列的制作人，对系列全部作品无所不晓，喜欢机器人和特摄。

——开发本作的初衷是？

寺田 以前我们制作的都是玩家一个人独自游玩的作品，因此这次想制作一部集合众多动画角色，由两名玩家同乐的游戏。参考X360版《机战XO》的对战模式，我们制作了这款专门以对战为主旨的新作。

——为什么会选择"学园"为游戏的环境主题呢？

寺田 首先，一个人游戏时是需要故事来推进剧情的，可是，这次的《机战》和以前有很大不同，游戏系统、游戏类型都是，参入的作品数量也非常之多，像以前那样以"话"为单位比较困难，故事组成和剧本间的编织会很麻烦，因此想到了"原创学园"这个设定，可以说是有意安插上的。

——原作的机器人等要素也会出现在游戏中吗？

寺田 这些都只会在机器人对战时出场，即使不熟悉原作，不熟悉剧情也可以轻松地游玩，因为加入了校园要素，既可以感受《机战》的机器人战斗，也能有校园青春剧的体验乐趣。

——最后，请对期待本作的玩家说一句吧！

寺田 这次的《机战》新作，是融合了校园青春剧和传统热血机器人战斗的特色作品，不仅可以一个人游戏，还能两个人享受对战的乐趣，敬请期待我们为大家带来更多惊喜！

©2009 NBGI CO.,LTD.All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS
电子游戏软件 VOL.254

精彩的E3特报，你看过瘾了吗？

今年是次世代主机发售三年的成熟期，无论是开发力度还是软件阵营，以及主机性能的挖掘，都逐渐进入了正轨，步入良性循环。而本届E3，就成为见证三大主机成人礼的重要时刻。三大厂商都拿出招牌软件阵容以及新周边，电子游戏已经不仅仅是软件上的竞争，新技术的研发实力的重要性也在本届E3上显得更加重要。

本期杂志我们在第一时间完全报道本届E3，将展会的全方位精彩内容奉献给大家。这次三大主机的软件阵容都非常强大，而我们的杂志因为页码有限，因此只能优先最重要作品报道，一些第三方的新作和二线作品只能放到下期，请各位E3没有看饱的朋友留意下期同样会有精彩内容。本次展会还公布了哪些游戏并值得我们关注？下期会给各位最满意的答案。



新硬件标示着新时代 三大主机都有精彩表现

↑PSPGO仅仅是SONY的一次华丽牵制，而其背后的巨大野心值得关注，同样在本届E3我们能够感受到战火已经烧到了网络平台。

REMARKABLE REPORTS E3特别报道

封2 E3特报大事件TOP10
04 SONY发布会报道
05 PSPGO详细分解
14 微软发布会报道
24 任天堂发布会报道

FIRST LOOK E3游戏特报

06 合金装备 和平行者
06 小小大星球 便携版
06 GT赛车 PSP
07 最终幻想14
08 战神3
10 GT赛车5
11 最后的守护者
12 猎天使魔女
16 光环3 ODST
18 使命召唤 现代战争2
20 艾伦觉醒
21 极限竞速3
21 除暴战警2
22 求生之路2
22 分裂细胞 断罪
23 刺客信条2
23 恶魔城 暗影之王
23 前线任务Evolved
25 黄金太阳DS
26 超级马里奥银河2
26 新超级马里奥Wii
27 怪物猎人3
28 赛尔达传说 灵魂轨道
28 罪与罚2
29 机战学园

■攻略人行道
50 ……逆转检事
56 ……魔法指挥棒
58 ……生化尖兵
■固定栏目
31 ……电软视点
33 ……汉化专递
34 ……编辑手札
35 ……游戏铁板阵
37 ……GAMEBAR
37 ……猎狐大基地
38 ……名越武艺帖
38 ……BOSS档案
39 ……神论
39 ……电玩阴谋论
40 ……格斗天尊
40 ……电子的猛者
41 ……樱井政博的游戏制作理念谈
41 ……冈本吉起的名人茶座
42 ……闯关族的家
46 ……龙哥热线
62 ……大话电玩
63 ……新作游戏发售表
64 ……期末烤场
封三 ……电击光盘盒

招聘信息

■编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜 ■美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏 请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：北京思得易咨询中心■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：刘汝林 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/齐沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



本刊声明
● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。
● 本刊拥有对投稿文章的删节权， 如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

电软视点

都来玩体感摇控，以彼之道还施彼身！

在金庸的武侠小说《天龙八部》中，姑苏慕容家有一招绝技就是以彼之道还施彼身，意思是用对手的招式来还击对手。当今业界Wii如日中天，体感遥控设计开拓了不少新的用户群，SONY和Microsoft自然眼红，正所谓要见招拆招，以毒攻毒，在E3 2009发布会即将开幕的今天，SONY和Microsoft都传出了开发动作捕捉摄像头用于互动游戏、遥控游戏的消息。（截止本文截稿时，E3 2009发布会还未开幕，所以文中的很多内容和观点均为猜测，仅供参考）

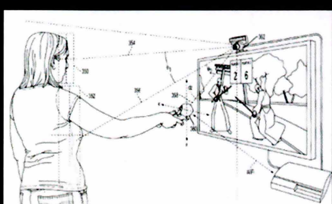


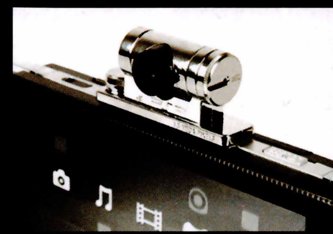
FIG. 10

其实早在PS2时代，SONY就有推出了PS2 "EyeToy" 摄像头，它是专门为PS2所制作的周边设备。玩家只要站在摄像头前，面对电视，游戏人物出现在电视里，玩家根据电视里的目标物来移动身体，并且施展各种动作。当年"EyeToy"进入欧洲市场的前7个月，销售量超过250万。它迷住了妈妈爸爸、男孩女孩，甚至老头老太太。人们把它作为一项有趣的社会活动，作为休闲度假、朋友相聚的娱乐平台。这不就是现在Wii的市场效应吗？这么看来，Wii体感设计的出发点，也参考了EyeToy。

"EyeToy"的设计也延续到了次世代，新一代的"EyeToy"名为"PLAYSTATION Eye"对应的是PS3，它支持高分辨率、高动态影像的截取和多方向定位噪音消除音讯收录，与其搭配的著名软件则是《审判之眼》。如果你玩过《审判之眼》，就会发现它是个很出色的游戏。

游戏时将"PLAYSTATION Eye"对准专用的决斗盘，每格内会出现具有属性的地盘，两名对战玩家可依序放置适合的卡片，争取决斗盘的控制权；当卡片放在决斗盘的适当位置时，电视银幕里就会出现对应卡片的立体魔兽，魔兽会有华丽的魔法或者跳跃等动作，玩家只要率先取得九个方格中的任五个就算优胜。

不可否认SONY设计理念的先进性，但其为什么没有取得Wii这样的成功？首先是"PLAYSTATION Eye"只是周边设备，而并非主机必备产品，而且设计



的核心理念也不一样，导致了在软件开发上的背道而驰。

Wii的游戏简单易玩，而且可以众人在一起轻松同乐。"PLAYSTATION Eye"的游戏门槛高，策略性要求高，玩家还需要不断的购买新出的卡片来更新游戏内容。很多玩家觉得花费太高，又不是必须购买的东西。不像Wii的Remote感应控制器，没有它其他一切配件都无法运用，例如经典手柄不能直插Wii主机，而必须先插上Remote感应控制器。也就是说，假如你是一名传统的核心玩家，对Wii那些所谓的体感游戏并不怎么感兴趣，只想购买Wii，用经典手柄来玩"火炎之纹章·晓之女神"、"胧村正"、"怪物猎人3"等传统游戏，并不想多花钱来买Remote感应控制器，那是行不通的，任天堂完全可以将经典手柄的插口设计在Wii主机上，但这样一来就少赚了Remote感应控制器的钱，所以……

现在本界E3即将开幕，传闻SONY和Microsoft的新型动作捕捉摄像头也蓄势待发，虽然硬件的效果勿庸质疑，但这两家的软件是不是跟得上，是不是符合体感类玩家的胃口，就得再看了……Wii的遥控设备并不上先进，主要就是剩在第一方软件和周边的创新设计。SONY和Microsoft两家的技术力都是不用怀疑的，这次能不能一鸣惊人，就看它们所搭配的软件素质如何了。关于XBOX360的摄像头，据说玩家可以通过该设备，用肢体动作来进行游戏。设备的设计灵感无疑来自Wii，而与Wii不同的是，XBOX360的摄像头无需玩家手持任何游戏外设。该摄像头使用的3维技术可以让玩家更精确的控制游戏中的人物或道具。 □文/七曜



电软视点

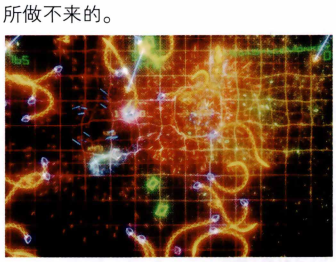
XBLA，今后游戏销售的雏形？

微软最近在日本举行的一场新作发表会上，展示了自家360平台未来一年中将要发售的作品阵容，在这个被称为"31条"的发布阵容中，有一股规模不小的势力正在崛起，它们当中的许多名字都如雷贯耳，它们融合古典又昭示未来的气息让人神往，它们使人看到了今后游戏新型销售方式的雏形，就是对应XboxLive的Arcade游戏（XBLA），一个并不能算新事物，但又十分具有发展潜力的新兴游戏领域。

高清机上怀旧经典

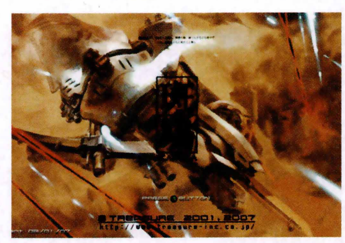
主机平台的进化带来更高层次的视听享受，可人一上了年纪就越来越想念以前的事物，怀旧心理人皆有之，就像CCTV都经常放老电视剧一样，玩家们也时常需要老游戏的烘托。虽然在国人眼中模拟器是最正常不过的东西，想玩什么只是点点鼠标花点时间下载的问题，但在日本、欧美这些正规游戏市场中并非那么容易的事，依靠官方途径购买老游戏还是主流，况且不少机种的模拟器很不成熟，玩游戏存在不少限制，多数玩家根本无缘那些经典游戏。那么，这种由官方渠道发售，加上某些"里手段"辅助的销售方式，就成了广大玩家体验经典游戏的重要方式。

话说不少厂商都把以前主机的一些经典游戏，放到LIVE上推出，给曾经沉迷过的玩家又一次体验的机会，除了那种怀旧的感觉外，更多的恐怕是一种"新平台上玩老游戏"的新鲜感，就像《月下夜想曲》、《班鸠》、《超级街霸2 HD版》，这些曾经感动千万人的经典，无疑具有极大吸引力，大量登上LIVE购买点数的玩家都将这些列入首要购入的名单，用360的1080P画质，舒适的新式手柄，来体验感动过的经典游戏，确实是不错的享受。厂商们也是看中了这些游戏发挥余热的价值，新的经典游戏也在不断推陈出新，像《电脑战机》、《拳皇2002》、《太空侵略者Extreme》等近期已经或即将要推出的游戏，在新时代高清主机上玩，那份感觉是模拟器所做不来的。



本家游戏的良好补充

游戏界有个不成文的惯例，就是当前主机上的游戏必须要符合这台主机的硬件水平，不然就会被斥为垃圾，或被称为脑子进水系列。最近最典型的例子就是Wii上的《洛克人9》，名曰稻船敬二的反朴归真之新作，但该作从头到脚从外到内都像个FC游戏，也因此被绝大多数玩家当作笑柄。可转念一想，这样的"简单就是美"真的不容于这个时代了吗？很显然不是，XboxLive、PSN、任天堂网络频道，就给这种"不入流时代"作品提供了一个最好的平台，在这里不必比较谁家画面好，谁家更大气，只要好玩，有趣，就不怕没人买。正是由于这种极具包容性的平台环境，孕育了不少值得一玩的游戏佳作，以XBLA为例，《Castle Crashers》、《几何战争》、《洗碗工》等等，都是颇具创意又乐趣十足的好游戏，《洛克人9》也将转换角色以XBLA游戏身份登陆这个平台，异色弹幕射击《拳皇 SKY STAGE》也十分值得期待，这些本不属于这个世代的作品，凭借着网络这个更加开放，更为廉价的销售方式，得到了发挥价值的舞台。



未来游戏销售的方向？

很多分析家都预言过未来游戏界的发展趋向，网络化、开放化似乎是一个共通的话题。以光碟和卡带等传统媒体今后会不会趋于消亡？我们不知道，但以目前的趋势来看，就像XBLA这样，既方便又快捷的购买方式，不出家门就可以选购成百上千种游戏，如此何人不向往？目前网络下载仅限于购买XBLA游戏和附加功能，可未来很可能就会加入购买360本家游戏的服务，只要带宽足够，你就不用再去游戏店买游戏了，直接网络下载既省事又高效，存在硬盘中还免去了读碟换碟的麻烦，想玩了直接一选就OK，到那时甚至连光驱都不需要了，一块超大容量的硬盘，你就能玩遍天下好游戏。

□文/翅膀

电软视点

新时代的冷饭，新时代的吃法

所谓“炒冷饭”，具体到游戏业界来讲就是游戏公司将以前发售过的作品以简单复刻或是纯移植的方式，将其在新平台上重新发售以赚钱。这是游戏业界一种比较常见的做法，不过近几年来似乎有越演越烈的趋势。以SE为例，几乎是把FF与DQ系列的前几作在任氏的每代掌机上都轮流复刻了一遍，好在GBA版加入了不少新迷宫，NDS版则几乎就是重新制作了，至少看上去还是颇有诚意的。不过呢，也不是一直都会如此……

FF战略版登录PSN商店

SE宣布，《最终幻想战略版》于今年5月13日开始在PSN的网络商店中开始贩卖，玩家只需花费1000日元（约合人民币72元），就可将其下载至PS3里重温经典。

不过呢，有个小小的问题，那就是SE在07年5月10日，也就是两年前，才在PSP上发售了本作的复刻版《最终幻想战略版 狮子战争》，如今才两年时间，又将PS的老版原封不动的拿出来卖，就多少有那么一点……而且相信大家、特别是当初玩过本作甚至是买过正版的玩家朋友都还记得比较清楚：那就是PSP版的狮子战争的质量问题。在游戏中存在严重的拖慢、丢帧等等PSP初期游戏中才会出现的问题——请注意，这些可不是你用记忆棒玩ISO才会出现，而是正版UMD光盘中就存在的毛病！以SE的实力，竟然会出现如此严重的质量问题，足以看出其不用心到了什么地步。

如今倒好，复刻版也干脆不做了，直接把PS原版拿出来扔网上下载赚钱，至少不用再担心复刻时做砸了惹人骂，倒是一幅好算盘。

新形势下的新“冷饭”

事实上，如果你有留意的话，就会发现近两年这种通过主机网络下载方式发售老游戏的做法已经屡见不鲜。特别是现有的三大家用主机还都有提供类似的平台，XBOX360上有“ARCADE”，PS3上有“PSN STORE”，Wii上更是有“Virtual console”和“Wii ware”。根据



这三家硬件厂商官方对该功能提出的说明，是可以让玩家花很少的价钱玩到以前的经典游戏，而且也同时鼓励那些缺乏资金的小厂商在这类虚拟平台上尝试开发新作，这样就能以较低的成本制作出可能有趣的作品来。

应该说，确实有不少小厂商在上面开发了一些作品，不过就素质而言，基本也就是小品级的游戏了，目前为止尚未有特别能让人眼前一亮的。而大型厂商则有两种做法，一种是直接将老游戏放上来提供收费下载，这方面世嘉是一个例子，其MD时代的许多作品都在VC上可以下载玩到，上面说的FF战略版也是这一类；另外一种就是将老游戏通过全新制作的方式发售，当然，这种“全新制作”也只是有限的画面等要素上的提升，毕竟很少会用真正开发这三台主机游戏的水准来制作，不过这样也已经算是不错的态度了，这方面CAPCOM是一个代表，例如新近发售的《生化尖兵》，以及KONAMI的《魂斗罗 重生》等等。

暂且炒着，暂且吃着

冷饭年年有，今年特别多，特别是在有了三大主机提供的专用平台上，连借口都可以显得更加冠冕堂皇。那么为



何大家都开始热衷此道呢？在小编看来还是如今世界经济不景气的大环境使然，别被任天堂发布财务报表时一派欢天喜地的大好景象所误导，事实上，除了老任之外，其余年度财务状况不错的还有区区几家？即使以大红大紫的Wii而论，除了任天堂数钱数到手抽筋以外，其余在其上制作游戏的有几家的作品真正符合这个热闹景象？说实话，这种情况已经是畸形了，这并不是一个良好的市场环境。

在如此大环境下，采取悲观预期，通过炒冷饭或是变相炒的方法首先保证自己的生存，然后再以此资金作为开发新作的资本，这也的确符合日本厂商的一贯作风。倒是欧美厂商，虽然也是裁员不断，且基本每作都是多平台发售，不过其开拓进取的精神则比日本厂商好得多。

杀猪杀屁股，各有各的杀法，至少，暂且活下去吧。 □文/北斗

电软视点

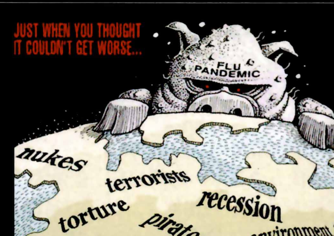
疫情阴影笼罩下的电子艺术

2009年的5月对于即将召开E3的洛杉矶来说不是一个很好的月份，因为甲型H1N1流感（俗称猪流感）的感染扩大，美国本土出现确诊病例达到5710人，死亡10人（截止到2009年5月21日），成为目前甲型H1N1流感确诊感染者人数最多的国家。根据世界卫生组织（WHO）制定的流行病蔓延程度的标准，目前美国的流感传播危险等级已经达到第5级别（可能爆发大规模人对人的传播），此时在美国本土举办大规模的活动，将有可能导致疫情的蔓延。虽然说只是有可能，但是现在人们对于这个话题的关注，已经比以往时段更加敏感。



E3因为H1N1所受的影响在开展之前半个月就已经显现出来了：以往每年为了争夺海外市场不惜投入大量人力物力进行宣传造势的日本厂商，这次面对可能扩大的疫情，对于赴美参展一事不约而同地采取了观望的态度。缩减赴美人数、让美国分部的员工担任展会主力、取消公司高层与游戏制作人的行程，这些动作使人们相信日本的游戏公司在面临疾病传播的时候，可以下决心放弃在E3上出风头的机会。今年的游戏展会很多，在“游戏开发者大会”之后，“东京游戏展”之前，美国的E3是最大规模的宣传活动。对于目前处于较为低迷阶段的日本游戏厂商来说，这是一次十分重要的宣传机会。但是疫情的蔓延使这些公司在前来美国的时候产生了顾虑，毕竟安全第一，在这么个特殊环境下，可能影响大家健康的事情还是多一事不如少一事。有的日本游戏公司虽然暂时没有取消赴美参展的计划，但是也宣布一旦美国本土的疫情级别动5级升到6级，他们将立即取消出行。另外日本的多家游戏媒体和一般传媒也宣布不再前往美国E3现场进行报道。在今年的洛杉矶会场，有许多熟悉的面孔可能会缺席，这是一件很遗憾的事情。

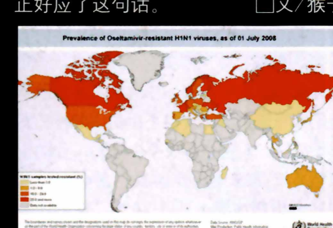
对于本来已经处于经济危机影响下的需要复兴的游戏市场来说，这次的流感疫情无疑是雪上加霜。因为在发生疫情的时候，人们一般是不喜欢大量聚集的。E3只是主要针对各国媒体和专业开



发者的发表会，如果疫情到9月份还是得不到抑制的话，像TGS这样动辄聚集上万名与会者的大型活动也只能被迫中止。因为目前H1N1在日本的流行也处于上升趋势，到5月下旬已经有290人感染，仅次于H1N1爆发地墨西哥和美国、加拿大，为目前感染人数第四大的国家。而且每年的TGS都有大量玩家从海外来参观，届时出现大规模的人员流动，将对疫情控制产生极为不利的影响。考虑到以前的类似流行病从开始传播到完全控制需要近半年的时间，到时候日本能不能举办这样的游戏盛会，还是一个问题。

在不适合举办大规模宣传活动的时候，报刊杂志、电视和网络宣传将成为游戏宣传的主要途径。好在目前游戏媒体的发展已经能够应付目前的局势，广大玩家足不出户，就可以通过各种远隔途径来了解业界发生的事情。从现在开始，网络将可能成为游戏厂商最有力的宣传途径，各种游戏的网络销售业务量也将上升。通过网上购买直接下载的游戏将更受欢迎，以前大家总是抱怨没有实体承载的游戏没感觉，现在病毒来了，网络下载不会给H1N1任何传播的机会。虽然接下来大家的生活难免变得封闭一些，但是在目前的情况下，也许这是最安全的。谁说宅没有好处？这大概也算一个吧。

实际上，这种流行病在全世界并不算什么稀奇的东西，非洲每年流行各种疫病，死亡无数，但是因为那里属于老少边穷地区，对世界其他国家和地区影响不大，所以只有联合国和慈善机构的人才会关注。但是猪流感不同，虽然源自墨西哥，但是爆发在世界经济的中心地区。人们常说美国一打喷嚏全世界都感冒，现在发生在美国大地的H1N1疫情正好应了这句话。 □文/猴子



第一款Wii游戏《胧村正》汉化

Wii是目前中文或是汉化游戏数量最少的一台主机了，除了Wiiware和VC上曾经有过那么一两款汉化作品外，正儿八经的Wii游戏还只有台版繁体中文版的那三款作品，最近由于已经可以用USB LOADER直接从移动硬盘读取压制的游戏镜像，这也给汉化的可能带来了可能。前不久，ACG的相关人员经过了将近一个月的奋斗，终于发布了本作的汉化版。从素质上来看，还是比较不错的，尽管在一些细微之处还有值得改进的地方，不过已经难能可贵，毕竟是第一款国人汉化的Wii游戏，而且之后已经接连更新了几次汉化补丁。相信以此为契机，之后将会有更多的Wii汉化游戏登场吧！



←这应该是第一款国人汉化的Wii游戏了。

NDS，园艺妈妈汉化版

近期NDS方面发布的汉化游戏数量非常少，只有一款《园艺妈妈》，相信之前许多玩家曾经听说过《料理妈妈》吧，那个是做菜，这个则是园艺和种植。本作是使用触控笔进行园艺栽种的NDS游戏，通过简单的培育花、蔬菜、水果，体验照顾与收获的乐趣，并使用植物来装饰庭院。



游戏分成五个区域，花卉区、果树区、玫瑰区、作物区和Super园艺区。一般的植物，都会经过播种、浇水、施肥、开花、观赏、收获到枯萎等步骤，其中较有趣之处就是在植物施肥时，可选择不同的肥料等细节。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
园艺妈妈	基本完善	Flyeyes、Joyce、Yeyezai、白狼个人汉化

PSP死神新作官方繁体中文版

索尼计算机娱乐香港日前正式宣布，于2009年5月份在中国香港特别行政区、中国台湾省、新加坡、泰国、马来西亚等地区，推出PSP专用3D对战格斗游戏软件：《死神Bleach：灵魂升温6》的繁体中文版。游戏定价为299元港币、1190元新台湾省币。同时SCEH还表示，今后仍将与SCE Asia共同继续争取更多开发厂商的支持，推出更多优质的中文化游戏，为能更加扩大PSP平台规模，以及游戏市场的更加蓬勃发展，广泛娱乐市场的创造，这几项目标的达成而继续努力。

本作首度以详尽的繁体中文字幕打破语言隔阂，让亚洲地区玩家也能充分享受游戏的乐趣。



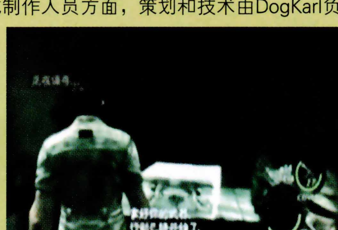
←死神系列第一款官方发布的中文游戏。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
死神Bleach 灵魂升温6	官方汉化	索尼香港

360版《生化危机5》汉化测试版发布！

前两期我们曾经为大家报道过关于XBOX360版《生化危机5》的汉化情况，没想到就在5月中旬的时候3DM就已经发布了本作的“简体中文V1.0测试版”。有意体验一下的朋友可以去下载该文件，安装时需要先解压缩、将kfc-bh5.iso刻盘，再XBOX360主机运行即可。

汉化制作人员方面，策划和技术由DogKarl负责，翻译人员包括吉猪、ありのきみ、饺子包饭、CS、乐观主义者、摇滚与咖啡和CQ；美工由疯狂小巴哥负责，宣传及视频制作由饺子包子饭负责。



→这可是360上第一款国人汉化的作品啊，还是生化5这样的超大作！

关于汉化版的中文配音问题，相关说明如下：“经过分析，有几个换场CG是标准的WMV格式，进行编辑没有问题，但是数量太少。主要的声音是以xma格式存储的。而XMA的文件只能用xbox360 SDK创建.所以比较麻烦。鉴于PC版年内上市，3DM决定在PC版发售当天发布汉化补丁以外，也会依托于PC版本进行中文语音汉化。届时将邀请怀旧配音组进行语音录制工作。”

今后该小组还将对《星之海洋4》和即将发售的《最终幻想13》的汉化进行尝试，都是值得期待的大作。

轶闻：中文游戏的选择

前两期介绍了SCE台湾汉化团队的成立、基本情况介绍以及相关字库的汉化等，这期就开始介绍他们进行游戏汉化的基本流程和操作吧。首先要说的，自然是如何挑选中文化游戏呢？



↑《宿名传说2》的台湾繁体中文版译名是《命运传奇2》。

首先他们会考虑中文化后能带给玩家多少的满足感，以及内容本身的独创性等要素，再跟各个开发小组交涉，取得共识并展开作业。原则上由SCE内部研发的游戏，只要市场有意愿他们都希望中文化，至于由协力厂商开发的游戏也会进行评估，并直接跟对方接洽。像当初为了《命运传奇2（宿命传说2）》的中文化，他们就曾经找制作人洽谈过十多次。

当然当地的意见他们也是非常重视的，不论是来自香港或是台湾SCE等当地代理商的意见，或者是来自网上游戏论坛的意见，都会重视与参考。像当初SCE发表《恶魔灵魂》时，很多台湾玩家就曾经在网上发帖表示非常希望这类的角色扮演游戏能中文化，也有玩家认为因为是From Software开发的所以不可能中文化。不过中文化团队最后还是以实际行动响应玩家，正式发表并推出了《恶魔灵魂》的中文版。

至于是否会开设一个专属窗口让玩家表达意见的问题，中文化团队的成员表示虽然也曾想过，然而由于人手有限，一但正式开设了这样的窗口，势必要有专人去负责管理与响应，处理起来可能不是那么容易。在接下来的一年多时间里，中文化小队已经预定要进行10多款游戏的中文化，其中当然也包括多款在欧美日已经发表的期待大作，很多玩家热切期盼中文化的游戏其实早就在名单之中了，甚至还有一些未发表的神秘大作……



↑官方的中文化游戏过程也是一个漫长而又辛苦的过程。

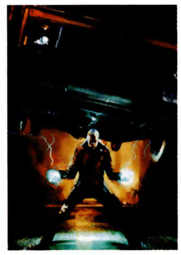
那么每款游戏的中文化需要多长时间和投入多大精力呢？通常从翻译到完成Master（母片）大约会需要3～4个月的时间。不过由于这几年他们一直都以跟欧美日等原版发售地区同步发售为计划重要目标，开发小组若是不先完成原版的开发团队就无法中文化，因此他们的作业时间大多都比原版或其它区域短暂许多。

至于人手，从翻译、文字除错测试、动作除错测试、说明书制作、生产管理到整体的作业调整、确认，每款游戏大约会需要20～30个人左右。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：E3，期待不多预料之中



●E3其实挺让人麻木的，因为你知道在当前的经济背景下厂商能够爆出的料跑不出那几样，在这样的境况下，能有什么我们猜不到游戏出现才是真正值得去期待。本期，谜底揭晓，你失望了吗？在“期末烤场”中，本胖又废话了……

●当然，PS3的游戏在整体素质上还是不赖的，尤其是SCE本家的。目前PS3上值得玩的游戏也基本上都是依靠第一方、第二方，这样的情况不免让我又想起N64和GC。游戏素质都没话说，买PS3就是冲这些游戏来的。《恶魔之魂》、《恶名昭彰》、《最后的男》，嗯，起码SCE没让PS3饭彻底失望。

●我知道现在说这个有点晚了，不过我却是刚发现的。PS3的《生化危机5》在画质上真是不如360啊……两人分屏后人物和背景的边缘模糊得不能行，太让人失望了。之前一直在玩360版，PS3版买回来放着没动，前几天无聊得慌拆开一观，真是被雷到了。我视力没问题，真的。



PERFECT：听德纲相声，看E3大展



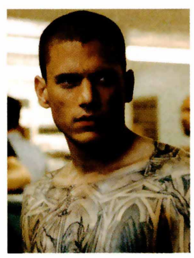
趁着端午放假，把几年前收的哪吒闹海又翻出来温习了一遍，真的很精彩。倒不是人云亦云的追捧经典，那个时代的东西一点不浮躁，而且有中国的传统，所以放到哪都不怕被埋没。

好久没关注，发觉郭德纲又有不少新段子，其中有一段好象是叫“背背佳”，老钢竟然把李X春和司马迁、郑和等人合并同类项了，真敢说，真绝。要是有机会，一定到现场听老钢白活一次，肯定逗。

这写手札的时候E3还没开幕呢，所以想说点和游戏沾边的事也费劲，到现在我们还没看到太惊人的消息，除了那个云里雾里的MGS，更多的消息还要等三家的展前发布会。作为编辑，头痛的几天很快就要来临了。



猴子：越狱完了……



经历了从神作到渣作的传奇过程的《越狱》在5月份终于结束了，虽然结局对于很多人来说不可接受，但是我觉得一部拖了几年的电视剧能够这么收尾已经很不错了。从这一季开始的时候，很多人就说：麦克必须死！这回他们的心愿实现了。仔细想想麦克不就是一个典型的RPG主人公么，身上笼罩着主角光环，踩着身边无数无辜者和不那么无辜的人的尸骨走了整整4年，不容易啊。为了这些死在你前面的人，你就放心地去吧。写下手札的时候风林正在旁边下两个小时的《越狱》特别篇，里面讲述的是主人公挂掉的详细过程。本来在最终话的最后大家以为麦克是因为肿瘤复发挂的，但是编剧显然对他抱的怨念太深，实在不想让他得个好死。我对此感觉十分欣慰。



翅膀：最近还是上次的延续

最近回家不爱开电脑，只想插上360玩游戏，一是天气越来越热，自己的房间还是窗户朝西，晒一下午后像蒸笼，实在是受不了电脑的热风，二是电脑除了下载和看片外吸引力确实有限，另外就是开电脑十分招蚊子，不知为什么……

《求生之路》已经有些腻了，尤其那些动辄就喜欢踢人的老外看着就烦，现在在收集全成就，第一个1000成就游戏应该就是它了，闲来无事上线找人切《卡片召唤师 传奇》，遇到一个用全龙属性卡组的，由于准备不足，被一次扣30HP的领地能力搞得晕头转向，好不容易追平了又踩到一块5级土地，从此一泻千里……算了，愿赌服输，下次有空整点好卡再来报仇吧。

每天晚上睡觉前把卫生间的灯开开，对驱蚊非常有效果，比蚊香都管用，家里有蚊子的不妨试一下，很实用的。不过，后来才得知是厨房窗户有个窟窿进蚊子，用纸堵上后就OK，终于可以睡安稳觉了。



七曜：被海盗劫持的公式设定集

当购买无双以及其周边产品成为习惯以后，每次新作发售时都会自觉的支持KOEI。在《真・三国无双 联合突击》开始发卖之时，就订购了日版软件及其官方公式设定资料集。之前从日站购物一直都是选择的国际EMS直送，这次因为是和几个同样喜爱KOEI游戏的朋友组成合购团，一起分担邮费，到手之后虽然只花了10块钱的路费，但时间却花了近两个月，省了金钱却赔了时间。被同事戏称为，在海运途中被索马里海盗给劫持了……看来以后还是选择国际EMS直送来得省心。虽然国内早已有盗版的山寨设定集上市，不过如果你真心喜欢本作，真心喜欢无双，请还是支持正版！





菜团：最近胆子变小了！

●真是想不到从小就爱看恐怖片的我，被编辑部众人称为重口男的我，胆子竟然变小了，这主要体现在同一天。某天，具体是哪天我忘记了，所以用某天来代替。由于天气实在过于炎热，空调也不济，于是将窗户打开透透气，谁知纱窗忘记关牢，在夜晚时分先后进来两只不速之客，一只是先飞进来的蛾子，从我眼前飞过把我吓了一跳后被我踩于脚下，接下来进来的是一只壁虎，明知这东西无毒无害，但就不敢下手去抓，周旋半天后用盆将其扣住并扔到了楼梯上。要是以前的我哪里会怕这种小东西，而现在却连抓都不敢抓了，唉，看来这恐怖片每周一部计划还是要继续实施下去。

●读者们在拿到本期杂志的时候就会看到对E3的详细报道了，本期E3期待度满点，当然在电击收藏上我们也为各位准备了非常猛烈的视频大餐，包你看个过瘾。

●漫画怀旧进度：《北斗神拳》完结。





北斗：事已至此，多说无益

●夏天到了，每天中午出去吃饭时都能感受得到扑面而来的热浪，简直让人窒息。遥远的成都基本上是放弃了，只能就近考虑刀削或是凉皮，至于左拐左拐新开的山东包子，我是打死也不会去的——不像某些既没品位也没追求的同学。西红柿和黄瓜要多吃，前者酸甜多汁，后者清凉爽口，实在是消暑度夏必备之食品。

●机战K后宫结局画面终于打出来了，为了亲自看上一眼，迫不得已只好开始4周目。说实话K真是没法跟W相比，每次开机玩K的时候我都会很想很想重新玩W，简直是怨念啊……这游戏可以封盘了。



●小三又背着大家偷偷去吃午饭了，无药可救的东西，任其自生自灭罢。



小沛：啥都别信。

●经济越是危机，各类“宣传”越是频繁。这半年多来，小沛遇到打电话推销保险6次，被莫名其妙邀请为会员2次，手机接收的广告无数，被人称作“爸爸”要求汇款一次，直接要求我汇钱到某账户一次，电话响了但无来电显示的骗回电欺诈十来次……后面的那几位，你们怎么不去S啊！

●前不久小沛提到有太多读者询问有关“PSP3000破解”的情况，而从那时至今，询问此事的人有增无减，平均每天有5个左右…请大家详见253期杂志吧，放我一条生路。



●甲型H1N1流感？我从没考虑过任何防范措施，倒是对猪肉降价很是感激。不知道什么时候电脑病毒也可以传染给人，那我就可以买到便宜电脑了。

●谨以此照片，纪念我逝去的青春。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

5月的最后三天，算是E3发布会前日本业界的一个小高潮来临。《真·三国无双5 帝国》、《勇者30》、《传颂之物 携带版》、《逆转检察官》、《王国之心 358/2天》等诸多值得一玩的作品一齐到来。



5月26日

恶名昭彰



PS3

■SCE
■动作
■美版 ■BD
■17岁以上 ■1人

8

游戏的素质颇为出色，玩的时候能够感觉到自由度非常高。整个城市看上去都栩栩如生，从头到尾都会感觉到非常刺激。本作中的超能力很容易升级，用有众多能够深究的游戏要素。游戏的双主线要全部玩完，大约用了近30小时。另外光是搜索爆炸碎片和白金奖杯所花的时间，也差不多需要30小时。善恶度的把握，完全由玩家自己抉择，想要什么样的结局由你决定！ By 七曜

9

虽然画面细节有一些遗憾，但你不得不承认这款原创游戏确实是好玩到极点。混乱没有法制的城市中 ，堪比GTA的庞大地图，高自由度的游戏方式，这样的设定实在很符合一个有点叛逆的男性玩家。游 戏中的人物相当丰富，丝毫不会有疲劳和乏味的感觉，相反开发组无论在情节还是在系统，以及游戏 内容上设计得都相当充实丰富。这款游戏颇有美式电影的感觉。 By 能量块

8

颇有GTA风采的游戏，对比前者主角更多了一种主宰世界的霸气，因为游戏中很多事情更加自由，限制的成分比GTA还要少，做好人还是当恶人均取决于一些事件的处理。人物的操作有些飘，惯性的设定需 要一段时间来适应，不然广阔的场景中可不好转悠。画面效果中规中矩，在同类游戏中并不出众，隐 藏要素非常丰富，善恶两条线需要很长时间才能完美。 By 翅膀

5月28日

真·三国无双5 帝国



PS3 360

■KOEI
■动作
■日版 ■BD/DVD
■12岁以上 ■1-2人

9

次世代无双系列的首款“帝国”作品。其素质之高，诚意之足可以说又超出了之前所有“帝国”作品的上限。首先是改进了连舞槽系统，将连舞槽的等级直接与武器挂钩，只要武器上的连舞等级到达无限，那么出击时就能使出全套招式。另外从《战国无双2 帝国》开始，自创武将已经成为“帝国”系列的标志之一。这次还为自创武将增加了多种和风、中国风、西洋风的套装。 By 七曜

7

KOEI继续着榨取无双饭剩余价值的战略。尽管新加入了武将的育成要素，但给大部分依旧是承袭了以前的帝国内容，要说创新部分则真是乏善可陈。好在开发组脑袋开窍，打击感理性回归。总的来说，KOEI在无双的 态度上可以说是极度保守，虽然也迎合了相当部分铁杆的知足心态，但对于这样一个出到五代却在创新上迟迟看不到诚意的系列来说，真是遗憾。 By 能量块

8

光荣延期这几个月看来是值了，游戏并没有简简单单地把355加个战略要素，各方面都经过了调整和重做。尤其打击手感，原来355那种软到脱力的手感得到了很大改善，砍杀时的特效、音效都回归到了4 代的水平，打起来爽快很多。新的武将视点比君主视点更有乐趣，让人想起以前353鏖战修罗模式的日 子。总体来说，算是已泛滥的无双中的上乘之作了。 By 翅膀

5月20日

生化尖兵



PS3 360

■CAPCOM
■动作
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人

7

本作的素质实在是比较一般，首先画面上就做的不够精细，很多地方都能看出锯齿。如果你能熟练的操控本作了，那么你会体验到本作的进程十分流畅。但前提是你首先要花费一定的时间来适应和练习，否则会觉得本作玩起来有些眩晕。游戏的血槽设定也采用了时下最流行的回复设定，只要进入濒死状态了，找个安全的地方慢慢回复即可，这点很人性化。 By 七曜

8

通过这款游戏我确认了自己的节奏感确实很差，不然也不会总是抓不准攀抓的时机。本作非常好玩， 操作熟练后确实可以体验到楼宇间飞移的乐趣，并伴随着少少的恐高感。游戏为玩家提供了一定的自由度，玩家可以通过较多的方式来到达目的地。对付敌人也不 是简单攻击，高难度下即便是几个小兵也可以轻易搞定你，所以，操作的完美掌握决定了技巧的发挥。 By 能量块

7

游戏实际画面比试玩版要强了一些，至少发色不再那么单调，不过仍像上个世代的水平。代表性的勾手玩起来很有意思，在高楼大厦间荡秋千让人想起蜘蛛侠，只是没有那么随心所欲，需要一些技术才 能把这秋千玩好。网络对战部分设计得欠火候，所有玩家都像克隆人似的缺乏个性，招式都完全一样 ，平淡的操作感和枪械感让人玩几把就会觉得腻。 By 翅膀

外部意见 《生化尖兵》评测

本作品是原作《Bionic》的复刻重制版，原作是首先登场于1988年FC平台，本作描述了特工内森·斯宾塞于战场失去左手之后接受的生化改造并为奋战多年。引以为傲且成为人民心中的超级英雄。然而斯宾塞却遭到自己上级无端指控而入狱，并被判死刑，一夜之间名誉荣耀尽失5年后，恐怖分子的袭击使某阿森市完全毁灭变成鬼城。城中充满辐射残留物。不得不终止斯宾塞的死刑，并求助他调查阻止恐怖份子。主人公就这样再次为祖国而战。

本作在次世代画面中也算佼佼者，城市被核攻击之后的破败状态描写十分到位，到处可以看到被毁的建筑，损坏的汽车。断裂的电车轨道。出现裂纹凹陷的路面。场景制作十分完美，不仅完美再现被毁城市，还有森林、地底、峡谷以及海上等众多场景！游戏场景制作上可见厂商制作上相当厚道！游戏中能看到N多广告牌……尤其是N的显卡和百事可乐的广告，游戏场景都非常之大。场面和同屏敌人数量也不少。

游戏分为3个难度，最简单的是普通难度。有玩家说这游戏简单难度都非常难，其实是选择了COMMANDD难度。游戏的生命值显示，画面泛红便是主角生命值临界了。此时需要躲避一会回自动复生命值。游戏人物特点就是主人公的生化左手。这只手不尽可以伸长抓住物品，使主人公可以像蜘蛛侠一样在空中回荡。还可以抓住敌人之后抛出砸向其它敌人，也能抓住敌人之后利用收缩绳子攻击对方。在空中回荡或者，敌人之后，主角还会发出“愉快的叫声”（邪恶）在场景中还有很多可以破坏，或者拉下来的物品。利用这些可以迅速的砸死下面的敌人。

在游戏中除了使用生化手攻击敌人，还有众多的武器可以选择。随身只能携带3种武器，手枪和手榴弹是必带武器，还有丰富的“第三种武器”如自动锁定的3连发火箭炮、机枪、榴弹发射器、狙击枪、散弹枪等众多第三种武器。这些虽然威力大，但是只能携带一种。游戏中射击准心非常之大。

射击苦手的玩家也能迅速瞄准。由于不是纯射击游戏，弹药需要和《生化危机5》一样小心的使用。弹药可以通过固定的弹药筒补充，在自己弹药稀缺时候，击毙敌人也能获得弹药。，的弹药筒补充手枪子弹，蓝色的补充手雷，红色的补充第三种武器。游戏中利用生化手回荡需要非常注意物理技巧，掌握抛出角度。初期训练关卡一定要多多练习。一般是45度角度抛出，到合适角度抛出的时候，画面中央也会有提示。抛出角度决定了主角是向上抛出还是向前。众多的收集要素（150个）也有很大一部分需要依赖此技能。

5月28日

逆转检事



NDS
■CAPCOM
■法庭冒险
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

虽然号称是采用检察官这个全新的视角来体验逆转的乐趣，不过按照某些人的说法就是利用御剑的人气制作的“腐女向”游戏……至少个人感觉御剑作为对手出现似乎更加合适，话虽如此，除了一开始不大适应之外，习惯了之后也就好了。虽然平常的调查变成了第3人称视角，不过法庭上一发逆转的紧张气氛和畅快感仍然依旧。 By 北斗

这款作品估计是众多玩家都在翘首企盼的，因为它一改以往以律师身份进行辩护的玩法，改由检察官的角度来调查案件，这种新鲜的体验就已经为之增色不少。在本作中，玩家将扮演与成步堂龙一对立的御剑检事，并与颇具喜剧色彩的刑警系锯圭介一同办案，而女主角则是一名持有“宝物”的17岁少女。本作继续了以往的高品质，剧情十分出色，强力推荐。 By 小沛

逆转系列最新作，本作以检察官御剑的视点展开，战斗的舞台不再是法庭。游戏让玩家们扮演破案的侦探角色，终于不再让律师们代替警察和检事们越俎代庖了。游戏的系统与《逆转裁判》相比做了相当大的改动，玩起来有一种耳目一新的感觉。尽管存在着语言的障碍，这个游戏在国内还是相当受欢迎的，游戏的汉化很快就会跟进。 By 猴子

5月30日

王国之心358/2天



NDS
■SQUARE ENIX
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人

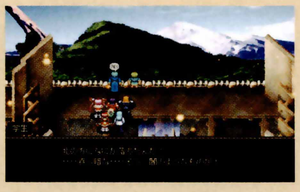
说实话，这游戏最让我感兴趣的一点就是能够使用罗克萨斯当主角了，当初在2代开始时晨光镇的故事中就挺替昙花一现的罗克萨斯感到冤得慌……本作采用了任务制的系统，每完成一个任务度过一天，除了主线任务之外大量分支任务也必不可少，而且可以最多4人联机合作进行任务，视角方面有些问题。画面虽然很棒，但愈发感到DS机能的限制了。 By 北斗

本作的主人公罗克萨斯是《王国之心2》序章中出现的角色，不过这丝毫不影响游戏的亲切度，游戏的主旨就是操纵罗克萨斯通过机关组织布置的各类任务。本作采用方格要素来让角色获得成长，通过方格的组合，玩家可以让罗克萨斯获得更多的能力，获得方格的方式比较多样。本作的多人游戏模式很不错，玩家可以操作在系列作品中登场的各反派角色参与战斗。 By 小沛

这个游戏使用了2Gb的超大容量，在NDS游戏里算是相当不得了的了（相比之下《逆转检事》只有512M）。其中大部分容量被语音和过场动画占据，从游戏开始到正式操作角色都要看一段相当长的动画，确实是王国之心一贯的风格，游戏的画面十分强大。以NDS的机能来说，Square Enix确实具备相当强大的开发能力。 By 猴子

5月14日

梦幻骑士



PSP
■ATLUS
■角色扮演
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1人

虽然是一款复刻游戏，实际上厂商还是相当有诚意的，本作中加入了大量的新要素，包括新的角色、新的CG甚至是新的支线，而这条从半途流程开始转折的新线，可以基本当成半个新游戏来玩了。系统方面倒是没有变化，完全沿用了之前的PS版，战斗时采用的是半即时系统，不过节奏方面感觉偏慢。绝对值得粉丝们好好玩上一段时间。 By 北斗

PSP版《梦幻骑士》移植1999年11月25日在PS平台上推出的同名原作。本系列以初代最受欢迎，如今在PSP平台上推出后，除了完整重现原作特色的无停顿戏剧性剧本系统与知名插画家漆原智志的设定角色外，还追加了众多新要素。例如追加了人气角色的相关新章节与包含新角色的全新路线，改良了R.M.C战斗系统等等，带给玩家更畅快的游戏体验。 By 小沛

虽然本作是初代《梦幻骑士》的复刻作品，但是本作复刻的诚意是相当大的，不但很好地体现了原版的风貌，而且追加了很多内容，游戏的画面虽然提高不是很多，但是也算是不错的了。在《梦幻模拟战》系列销声匿迹之后，喜欢漆原智志的玩家们都对本系列很有感情。无论你有没有玩过PS版的初代，这部作品都是值得你好好尝试一下的。 By 猴子

5月28日

勇者30



PSP
■MMV
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

非常有创意的一款游戏，虽然听上去只有30秒的设定让人很疑惑怎么可能完成，毕竟ACT和STG这两个模式还好，SLG特别是RPG模式下就有些不可思议了，半分钟的时间打穿一个RPG？实际上你要做的是不停赚钱兑换时间，“30秒”并非真的只有这么短而已。而作为隐藏模式的“勇者300”特别是“勇者3”中，那可就是真正的变态！ By 北斗

《勇者30》是款风格独特的混合类型游戏，原作为日本的电脑小游戏《三十秒勇者》。本作以4个不同观点来描写人类与魔王之间长达500年的战争，玩家只能以短短30秒的时间挑战游戏中的51名魔王。游戏收录的4种模式包括了角色扮演、射击、即时战略和动作类，提供了多样的玩法与深入钻研要素。另外值得一提的是，本作的配乐非常出色。 By 小沛

本作的创意可以说相当不错，乍一看上去似乎是勇者别嚣张的画面和瓦里奥制造的系统的结合体。玩家必须在有限的30秒的时间之内完成任务，争取更多的时间，最终履行作为一个勇者的使命。本作的RPG、SLG、ACT和STG部分各有特色，简单的时候真简单，难的时候真难。这是一个内涵派的游戏，如果你喜欢华丽画面的话，请直接无视。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《摇滚乐队 不插电》的评价（8.2/10分）：不论好坏，这首先是著名的“摇滚乐队”的正统系列作品，虽然它的存盘和读取时间实在是让人有些难以忍受。就画面而言，本作维持了系列一贯的风格，如果你在创建角色时非常用心的话会制作出非常逼真的人物来，只不过那些静止的动画素质就有些让人失望了。音乐方面非常优秀，特别是你所演奏的乐器的音量恰好会比其他配乐乐器的音量恰到好处的大上那么一点，提供的曲目也都很好听，希望以后能够提供更多的曲目。“不插电”这款游戏充满了挑战和奖励，当你熟悉之后，将会感到尤为有趣，不过世界巡演模式则和以前差不多。在世界巡演模式中有大量的隐藏曲目可以开启，音乐商店也不错，虽然这些与以前都差不太多，多人联机模式尤为吸引人。

IGN对《DT 街头暴力赛车》的评价（4.0/10分）：糟糕的游戏架构、晦涩与枯燥的教学模式，再加上敷衍的翻译，这些都使得玩这款游戏会让人感到痛苦。在同类游戏中，你很少会看到本作这样有着一有实际动作就会看到明显锯齿的糟糕画面，而加速后的场景更是只能用模糊来形容。枯燥的音乐、枯燥的声效、枯燥的一切……操作也让人不尽满意，与其玩这个游戏不如去真实的开车。虽然游戏中提供了大量的车子，并且每辆车都有着自己的能力与升级系统，不过这同时也意味着你得花大量时间在这款无趣的游戏中……

IGN对《尖帽子与魔法的365日》的评价（7.5/10分）：与动物之森非常相像的一款游戏，不过也有着不少自己独有的系统和乐趣。就一款NDS游戏而已，本作的画面表现算是非常不错了，不过偶尔的帧率问题以及拖慢还是存在，除此之外，这的确是一款DS掌机画面上的佳品。游戏中采用了不少有趣的混音效果，总体而言不论是音乐还是音效都表现不错。就一款模仿动物之森的作品而言，虽然整体还算不错，但显然没有动物之森那样吸引人，你会非常忙碌，独有的魔法系统并没有想象中那么有趣。与动物之森一样，局域网联机和WIFI联机也是其乐趣之一，只不过玩过前者的人总会有似曾相识的感觉。

IGN对《解谜王国》的评价（6.3/10分）：这是一款廉价版的游戏，而且它的实际表现也确实如此。糟糕的画面表现无论如何掩饰也让人无语，音乐方面确实出人意料的出色，背景音乐很恢弘，音效则充满了幻想。就一款益智游戏而言本作的表现其实还算不错，虽然它的主系统稍微有些糟糕。尽管没有联机模式让人觉得遗憾，好在单机模式下的内容还是非常丰富的。

神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：MGS劈腿、战神3、PSP GO

发言者G：大家都很关心MGS劈腿,但大家究竟怎么看待MGS4的? ■我等MGS4移360时，买360了…… ■以为小岛得了40分会收手，没想到他还接着出。2代的时候他就嚷嚷着这是他做的最后一部MGS。■神机果然高贵，高贵到了LS之流无机酸只捧不买的境界。■已经有了，出不出360版无所谓了。■软饭们拿去吧，不谢。■大于7张DVD就买一套支持一下…… ■我是软饭,我觉得MGS4非常棒,我期待能在XO上玩到MGS4。

发言者F：都别吵了，来点实际的。你们买不买PSPGO？本论坛神机众有700多人，秒杀所有主机。说明对索系主机有爱的人很多，骂你们的去，在下相信买的人必然很多！连PSP GO的标记logo都没，简直就是山寨货，竟然还有人信，真是没脑。还是喜欢UMD这类的实体，下载版没兴趣。如果买umd版免费赠送下载版，才考虑买PSPGO。 ■PSPGO太难看了。■看功能，如果第三方软件多，考虑搞个玩玩。■必买，我期待数字下载很久了，不喜欢用UMD~喜欢一个机器里有N个游戏。■期待投必买的人，到手后发自爆评测。■发售前必改造型。■买了各种各样各种颜色5台PSP了。被偷了3台了，是不是我和SONY的东西绝缘？■性能没进化，样子更难看，买来做甚！■这样的机器还有人买？索饭你们对得起自己的良心吗？我宁愿再买一台2000或3000都不会买！■看这丑样子，而且估计机能一点进步都没有，加了闪存蓝牙来骗钱，哪里有买它的动力？■没破解不买，有破解必买。■投必买的都不知道什么心理！

发言者M：有人看见PSP GO设计的很难看就开始骂SONY工业设计失败，其实是你们太NAIVE了！瞧瞧当初的NDS，何其丑陋。也正是因为这样，在不到1年以后就以此为契机推出了外观加强版NDSL。所以SONY摆明了是要先割一茬，等个大半年再出个外观改良版。心急的就排队送钱吧~~ ■这东西的摇杆位置能用来玩MHP2? ■PSP第一版本外型就相当不错了，按PSP GO的底子，出到go go go只怕都不会好看。■如果先出的是PSP GO，现在要出PSP3000，所有人都狂喜乱舞了~ ■很丑，国产MP4都比这好看。■不是设计太丑，是山寨进化太快。■我觉得还不错。现在想看大小对比，感觉似乎比以前臃肿了。■我觉得不错，论坛很多朋友都爱起哄。■太丑不买，等好看得改进版。■滑盖式的设计感觉不太适合搓铁拳6。■很有索爱某款手机的感觉。■最重要的是手感，外形倒是其次了……■重量很轻，和手机差不多啊。■一年一机的话，明年应该有GO2和PSP4000了。■这个GO的定位到底是啥？■其实，索尼在下一盘很大的棋……■现在就是不知道分辨率怎么样，这个比较重要。■索尼一定有阴谋，先高价斩一刀，然后出完美版。■主要是操作呀，一点都不考虑的人体工程学。■觉得用这个东西玩游戏会很累。

发言者L：战神3：画面王，销量王，物理王，长卖王，动作王，王中王！期待今年E3 PS3表现，我绝对看好这款游戏。 ■进来之前已为是LZ在KUSO，进来后才发现LZ竟然是认真的。■楼主绝对是在KUSO。■画面王KZ2，销量王GT5，物理王LBP，长卖王MGS4，动作王神秘海域2，王中王战神3。■QTE之王。

vol.12 电玩阴谋论

自毁，360的绝杀

最近出现了一则颇有意思的流言，对象是微软的主机XBOX360，或许是嫌“一起死”这个新玩意儿对360的打击还不够，一位曾经在微软工作过的仁兄爆出了猛料：那就是微软在XBOX360的主机上早就留下了一个可怕的后门，而利用这个后门，微软可以随时让你的主机自毁！

传说中的高科技

相信大家都对这则流言颇感兴趣吧，毕竟这种遥感“自毁”方式以前基本只在电影或是小说里出现过。当然，首先要说明一点：“自毁”不等于“自爆”，所以即便老天不开眼这是真事的话，诸位360玩家也大可不必担心自己的人身安全。



——虽然自毁这事怎么听都当不得真，不过还是让人对360又无语了一把。

据那位仁兄所言，这个后门是微软为了应付360盗版软件和改机过于猖獗时的最终应对手段（听着像是日本动画片……）。众所周知，除了Wii这个特例之外，游戏主机生产商基本都是在硬件销售上赔钱，之后再通过收取游戏开发权利金的方式盈利，微软也不例外。虽然如今微软已经可以通过BAN掉改机玩家上网权利的方式在一定程度上遏制这种情况，但效果有限，如果情况过于严重的话，就有可能考虑采取“终极手段”了。

那么，这个“自毁”究竟是怎么回事呢？具体来讲，和BAN稍微有些类似，也是需要用你的360连接XBOX LIVE，如果被检测到是改过的机子，那么就会向你的主机发送一条特定的信息，主机在接受到这条特定信息后，就会让保险丝过载并熔断。这样主机BIOS会被关闭，CPU与GPU也会由于启动检测失败而表现出“三红”症状。然而与传统三红不同的是，自毁导致的是硬件物理性的损伤。虽然不是真“砰！”的一声自爆，不过这也够让人无语的了。

可行性研究报告

那么，咱们接下来讨论一下这种手段在技术上的可行性。虽然听上去挺玄乎，实际上在技术方面而言并没有多大难度：首先，在联网时检测出被改过的主机，这点之前的BAN就早已实现；至于向主机发送信号让其过载保险丝导致熔断，这只要在电路板上稍作手脚就能达成，毕竟不是真内置个炸弹那样的“自爆”。

那么，从法律上来看呢？在真采取这一手段的情况下，怎么看都是对玩家的严重侵犯了吧。不过对于美国的具体法律情况小编就实在是了解有限了，只是单纯感觉在“私有物品神圣不可侵犯”这一美国“最高原则”下，遥控主机“自毁”这种事儿怎么看都过于离谱了——看看平常新闻里美国那些五花八门的案件，有时候看似芝麻绿豆点的事都能告上法院，何况这种事情？微软要真敢这么做并被证实的话，绝对是吃不了兜着走吧？

不过呢，在微软关于360主机的版权声明页上似乎有比较强硬的措辞（具体请见http://www.xbox.com/en-US/legal/LiveTOU.htm），在第16条的“Service Operation and Equipment”一项中，微软就明确表示出“对于任何未经官方授权或同意的主机改动，都保留采取相应措施的权利”。“相应措施”啊，呵呵，真是个玄妙的字眼。

玩笑，玩笑而已

恩，虽然经过上述分析，微软的主机自毁终极手段，似乎也不是完全没有可能，不过说实话，与其说是“并非完全没有可能”，倒不如说上述几点是小编能想到的仅有的微软可能真会这么做的勉强还算说的通的理由了。除此之外，所谓的“主机自毁”，基本上是可以当笑话来看的，毕竟于情于理都实在是过于让人匪夷所思。

盗版和改机的猖獗并非一朝一夕之事，而且受害者也并非微软一家而已，索尼现在的PS3倒是高枕无忧，即便是任天堂在打击盗版的事情上一向都是雷厉风行、数下重手，却也没夸张采取到“主机自毁”这种手段。设想一下，如果此事成真，那么与众多玩家对簿公堂绝对是无法避免的，且不说官司输赢如何，其在玩家中的恶劣影响和形象就足以让其自绝于天下。这种代价，可是微软所能承受得起的？

我们还是回去吧

——如果你真的喜欢游戏，那么请支持正版！

电影《金刚狼前传》偷跑了？不，《金刚狼前传》被黑了。早在四月初便在各大网站“公映”，尽管是未完成版，但绝对足够填饱粉丝们的胃口。即使官方很快作出反击，但我很牛智还是享受到这份优惠。

你无论如何也不会料到金刚狼小时候那么萌；也不回猜到金刚狼会有个如此猥琐的老哥。以上这些虽雷却未能雷死人，最雷人的，莫过于拥有天使面孔魔鬼身材的牛智竟然是个整天幻想变成筋肉女的正太控。还清晰地记得那天一起看《金刚狼前传》的时候，她痴迷地望着筋肉狼说：

“你说如果我能有八块胸肌两块腹肌，那该多好啊！”

咳咳，你也许无法完全体会到我当时是多么的震撼。好，很好，我愿意分享。《最终幻想》的Aerith和《街霸》的Sagat都认识吧，恩，现在可以开始融合了。注意，那是一头母的。怎样，崩溃了吧！

“《金刚狼前传》会推出游戏么？”

“会的，五月一日推出，要不我带你去买。”

牛智会心一笑，“那就谢谢啦，还有，记得借我机子，通关后还你！”

……

呵，她翘首期待已久的5.1终于降临了，她握着鼓鼓的零钱袋，跟着我来到JS游戏店。

“你进去吧，我在门口等你。”她推着我向前走，半命令半请求地对我说。

门外的酷热与室内的空调形成了鲜明的对比。走进店门，环顾着这家曾经熟悉可现在却陌生无比的游戏店。老板换了，装潢改了，以前整齐摆放着的ps2都变成了次时代主机。几年不见，早已物是人非。一切一切，全部都变了。不变的，也休就只有那无比邪恶的店名。

缅怀过后，我还是走向了老板，“老板，生意挺好啊！你的场人气永远这么旺！”老板也很谦虚地说：“全靠你们支持！”“呵呵，老板你真够谦虚的，《金刚狼前传》到货了没？给我来一张360的D盘。”

正当老板转身帮我拿盘的时候，身后传来了一把声音：“老板，给我一张360的正版《金刚狼前传》。”我和老板都顺着声音看过去，原来是一个30来岁的男子。老板上前迎合几句后，便去为我们取货。

和男子站在一起，我竟然感到一丝拘束。看看门外，牛智似乎有点不耐烦，反复地玩弄着手指头，嘴里念念有词的去无法辨认出她在说哪国语言。

看了看男子，呼，还是找点话题吧。“《金刚狼前传》买正版，不太值得吧？”“呵，要一个硬派ACT饭去花钱买，他会觉得十分值得的！”从他的语气可以看出，他一点都不在乎为这只游戏花400大洋。

“怎么不再等等呢，wii的《胧村正》都快要推出了，肯定比《金刚狼前传》强大！”我仍然想彻底了解他为什么肯买正版的《金刚狼前传》，是一种莫名的固执，很想去弄清楚。然而他那凝重的回答却使我彻底被震撼。

他的眼神无比坚定，望着老板的方向说：“真正的爱就是真正的信任。我爱这款游戏，就应坚信不疑！”

他将目光投向我，而我看到的，是和蔼静瑟的眼神：“知道怎样才叫真正爱一个系列吗？就是当你看到更棒的系列时，可你喜欢的，依旧是它！我的温柔已经全部用在它身上了，即使是要我花一周的生活费来买，我也觉得十分值！”

我彻底彻底被震撼了，愣了很久，最终被老板的回归唤醒。付了钱后，我和他拿着各自的盗版和正版离开了游戏店。

店门还没关上，便听到牛智在抱怨，“找死啊你，这么迟！”骂归骂，她还是兴奋地接过游戏“多少钱？”她凝视着游戏封面，小心翼翼地抚摸着，嘴角露出一丝傻傻的微笑。

我如实报价，毕竟童叟无欺嘛，“10大洋。”她似乎听到爆破声，从陶醉中扎了出来。“这么便宜？你该不会是买盗版吧？”

听到牛智这样说，我甚至感到可笑：“当然是买盗版了，正版很贵的。”长期下来，我已经习惯了盗版游戏，反而觉得正版有点另类。

“啊~啊~！”牛智有点哭笑不得，不停地跺脚，“你-怎-能-这-样！我钱都存500了，快点给我换一只正版回来。”我很无奈，炎热的天气使我没有为她换盘的干劲。“游戏玩过就算啦，干吗非要正版，正版盗版还不是这样一个玩法。”

“爱它，就得支持它啊！”

可店家说，最后一张正版已经被男子买走了。我拖着沉重的脚步走出店门，才发现，男子早已拿着最后一张正版，消失在人海中。剩下的，只有牛智，还有那张让她生气的盗版。 □文/phoebe

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.034

MGS4廉价版发售

SCEJ宣布，人气PS3作品的廉价版“PLAYSTATION3 the Best系列”的新作《合金装备4 爱国者之铳》将于2009年6月18日发售，售价3990日元。

去年6月份，系列完结篇的MGS4在PS3上发售，这也是本系列正统续篇作品中发售最近的一部了，游戏素质极高，小岛没有辜负了众多粉丝们的爱戴和期望，许多游戏媒体纷纷给本作打出了满分的最高评价。不过由于PS3在日本的装机量有限，所以本作在日本的销量并没有达到预期，首周销量为47万，08年总销量是60多万。



→廉价版对想要收集正版的朋友而言性价比还是算高的，可以考虑。

话说，从MGS4的销量统计数据可以很明显的发现其在欧美比在日本要远受欢迎，例如迄今为止，其在日本的总销量为68万份，在美国的总销量为167万份，在欧洲和其他地区的总销量为168万份——难怪小岛对日本市场如此失望并且加紧与西方同行的合作了。根据系列历来的惯例，估计4代的加强版今年就会公布，有可能下半年或者稍晚一些的时候就会发售，趁此机会将库存的游戏以“廉价版”的形式卖出，却是个不错的选择。

小岛回应360版谣言

最近一位消息灵通的业内人士表示本作的360版已经确定，副标题名为“+ Oxide”，此外还包括一个以雷电为主角的新下载升级内容，将可以操作雷电进行两个或更多的新章节的“MGS4雷电DLC”。据说新下载内容将加入奖杯，360版似乎最早会在2010年春上市，而且将附带最新的下载内容，PS3的玩家将比360玩家提早几个月玩到新下载内容。

那么，上述消息属实否？据小道工作室的回答是“很遗憾，我们现在仍然没有着手制作360版MGS4。”360版的传闻也不是一年两年了，每次小岛都会站出来断然否定，必须说以小岛的性格还真是会坚持下去，不过KONAMI公司上层很难放弃这么大一颗摇钱树，而向小岛施压。那么，小岛是否会和上次“不再制作MGS”一样，最终迫于形势而妥协呢？

MGS系列模型第二弹

据悉，今年9月下旬将发售合金装备系列人偶的第二弹的一批模型。这批模型目前已知的一共有5个，其中有3代中的The Boss和身着老虎迷彩的Naked Snake，以及4代中的吸血鬼Vamp、雷电和老年斑Snake。模型中除了The Boss是150mm之外，其余四个都是160mm，售价统一是3675日元，约合人民币260元。模型由日本著名的迈蔻迪（Medicom）玩具公司制作并发售，从模型的实物图来看，质量还是比较高的，只不过260元的价格实在是高了点，一套的话还可以考虑考虑……

MGS配音介绍，David Hayter（Snake）



合金装备系列的配音也是一大亮点。对于玩家们而言，可能更多的是知道他们的名字，那么这些配音演员们在现实中又长得啥样呢？会不会与游戏中的角色们有相似之处？近期小编将为大家展现出这些配音演员们的“庐山真面目”，嗯，是以美版配音演员为基础。

提到“David Hayter”的名字，估计大家都耳熟能详了，他是系列历代Snake的御用美版配音演员。而且除了配音之外，他本身还是一个非常有名的小说家哦——看了真人版的他，似乎还是蛮帅的嘛！

各越武艺帖

第三十二回 时代化的公司结构

一家公司其实就像一个小社会，组织结构也会随着时代和人的潮流而发生变化，SEGA的分社化重组，就把这种时代变革摆在我们面前。

迟到的拜年

新年快乐恭喜发财！今年也请多关照！啊，说来现在已经二月了，拜年什么的好象有点晚，不过既然没在年初拜过，就当拜个晚年吧！

最近有不少公司破产倒闭，其中还有自己熟悉的，各个领域的业界真是琢磨不定。想想近来的游戏业界，虽然存在一些小摩擦小麻烦，但总体上来说还是比较稳定的，游戏销售方面状况还算不错，作品产量、质量、销量，对比十几年前虽有下降趋势，但大小公司的分分合合之间，孕育出了很多具备相当实力的开发团体，产业链处于十分良好的势头。开发团队都有可以发挥自己专长的地方，我自己任职的SEGA，找出这样的例子可以说非常简单。



去年SEGA的重组

SEGA在03年时进行了公司内部的大规模重组，我想各位应该都有所耳闻，这事关系到不少人和事，也对SEGA日后的发展产生了不少影响，我想借此说说这个。SEGA从几年前开始。就筹划着将本社重组再编的计划，施行分社制的新公司结构。当时，公司内部共有10个研究开发部，各自都负责着不同的开发任务，公司在重组时把这些开发部全部独立化了，也就是各自独立成了分公司，对SEGA总公司负责，10个开发部成了公司旗下的子公司。

但是，这次变动引起了不小的风波，很多原来的开发部长，一夜之间承担起了社长的重担，不习惯的职务，加上经营理念上的问题，给子公司的日常运作带来了一些麻烦，这是个痛苦的过程，也是个磨练的机遇，确实，对于那些有才干的制作人来说，这是一次难得的锻炼机会，经过两年间的磨合，在制作与经营的狭间中磨练出的制作人们都积累了不少宝贵的经验，对一个公司的经营理念有了突破性的认识，这都是以前一个小小的开发部长所学不来的，这也使得他们更容易理解公司高层们做出的决策和规划。

新时代的开发

说来，公司组织发生了变化，游戏开发是不是更顺利了呢？我的结论是，基本没有变化，该怎么开发还怎么开发，该如何设计还如何设计，人没有变，开发出的东西也不会变。重要的是，今后的工作问题。

今后要做什么？能想起的事很多，对员工的培训？设备的采购？业务的开展？这些的确都是很重要的事，不过最首当其冲的，是要把公司组织内的关系结构调整好，这是理所当然的。

从以前开始，游戏开发项目所包含的一切内容，都是要开发人员知晓并铭记在心的，从项目最初到项目最终都需要贯彻。对于制作人来说，他要考虑的是如何把游戏作品展示给世人看，让人们了解到该游戏的魅力，作品的推广、宣传、卖点等都要考虑进去。我们的职业特性，时常决定要我们迎合时代的喜好，也就是玩家们的取向，这可不是什么简单的事，玩家的口味每天都在变，今天流行的东西也许明天就会过时，我们开发的游戏项目就需要把类似这种要素考虑进去。因为谁都无法预知未来，根据市场的现状和周围环境的情况来进行预测，这是市场分析人员的工作，游戏开发项目的运作和他们有紧密的关联。

大公司小社会

说到这里，我有一个感觉，一家公司的运营其实和社会的环境有着很大关系，社会的潮流，人和人的依存关系，都对一家公司结构有着影响。说明白点，公司就是一个微缩型的社会，如何来运营和如何来管理社会道理很相似，只是大和小的问题而已。比如SEGA的这次重组分社化，就是把一个集权式的大社会分化成各自独立自主运营的小社会，更广阔更自由的空间分给了制作人们，从长远角度来说，这绝对是个好事。

BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解士的生涯——魔天降临录 No.012

西莫亚可以说是《最终幻想10》中，知名度可以与Sin相提并论的BOSS了。本栏目之前介绍"尤娜蕾斯卡"的时候就解说过FF10的世界观。这是一个真实世界和虚幻世界并存的故事背景，这两个世界在时间轴上相互平行的。真实的世界是一直存在，而虚幻的世界是一千年前所形成的。从那以后两个世界共同存在，时间平行。两个世界人的来往只能依靠祈之子的力量。

在千年之前发生了艾本族与贝贝鲁族之间的战争，就在艾本族都城扎那鲁刚多就要被完全攻占之时，剩余的召唤士将自己的灵魂离开身体，变成了祈之子。这些祈之子一起幻想，将已经毁坏的扎那鲁刚多城幻想成一个永远繁荣的不灭之城，这样一个虚幻的世界就形成了。

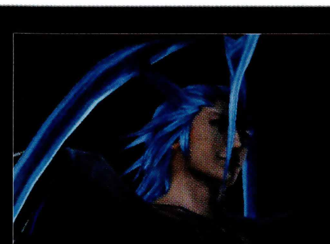


↑这段结婚的剧情是一场闹剧，也是一场令人无法想象到的阴谋。

西莫亚的父亲基司卡尔，是古拉多族的族长，一直在一族内宣传艾本教义，他娶了一个人类的女子为妻，并生下了西莫亚。大约在距离故事开始的20年前，古拉多族的内部斗争激化。基司卡尔把身为人类的妻子流放到帕吉岛，试图以此来防止古拉多族分裂。

过了两年，基司卡尔之母感觉到自己死期将至，于是带着儿子到扎那鲁刚多遗迹去，成为西莫亚究极召唤兽阿尼玛的祈之子。西莫亚拒绝接受妈妈的力量，将祈之子送回了帕吉岛。西莫亚的母亲之所以知道究极召唤的事，是经由基司卡尔，因为正是古拉多族在独自记录那些已被封印的历史。基司卡尔也许知道西莫亚母子要到扎那鲁刚多，所以暗中帮助他们。

又过去了10年，短暂那基节的到来，令古拉多族的内战暂时平静。同时西莫亚的流放刑也被解除，回归的西莫亚成为僧宫辅佐基司卡尔。



↑西莫亚的一生都是悲剧，从童年的自卑到长大后的孤独，这都拜异族婚姻所赐。

7年后，西莫亚在米卡的意向下就任马卡拉尼亚寺院的僧官，秘密到访扎那鲁刚多得到阿尼玛，把祈之子像运到帕吉岛封印起来。之后在这个期间，他数次到访帕吉岛，是为了加强实行"计划"的决心。后基司卡尔死亡，西莫亚成为古拉多族长和艾本的老师。

因为西莫亚带有一半人类的血统，所以他在小时侯经常受到别人的歧视，这种挫折使他形成了一定要成为最强者的强烈愿望。他的妈妈为了保护他和满足他的愿望，就成了阿尼玛的祈之子，将阿尼玛送给了西莫亚。

其最终目的是为了让西莫亚得到阿尼玛后满足了，不会再去寻找一些最为邪恶的力量，但是他妈妈的愿望没有实现。在游戏中，玩家拿取阿尼玛的时候，就能正式面对西莫亚的母亲。她告诉尤娜一行人，之所以自愿成为祈之子，只是想让她的儿子能依靠自己的力量活下去。但西莫亚却并不满意她的力量，一心一意想变得更强，想成为Sin。

在游戏中，西莫亚要与尤娜结婚的这段剧情，看上去有些像闹剧，但这也是对西莫亚剧情的深层描写。西莫亚与尤娜结婚的目的其实是想成为Sin。

与尤娜结婚的话，尤娜在使用最终召唤后，尤娜死去，而他就会和杰克特一样成为新的"Sin"的外壳，和最强之诅咒溶为一体，这样他就会成为这个世界的最强者。西莫亚这种扭曲的想法使其一步一步堕入深渊，最终他的目的没有达成，不管是NATUS形态还是OMNIS形态都败在玩家的手下，一名可悲的野心家，利用了所有人，但自己也没能达成目的。西莫亚的母亲用心良苦的献出自己的一切想挽救自己儿子，但她却最终还是没能阻止悲剧的发生，母爱没能阻止野心的蔓延……





格斗天尊

为维护正义而疯狂战斗的市长

在CAPCOM的游戏角色中，除了格斗人物之外还有很多其他类型游戏的角色，筋肉市长哈格就是比较出名的一个。 □文/采团

说起麦克·哈格（Mike Haggar），也许你一时想不起他是哪个CAPCOM游戏里的角色。虽然他从来没有在《街霸》中作为主要角色登场，但是在与《街霸》有着密切联系的《快打旋风》中，这位大叔却是一个非常重要的人物。原因很简单，他不但是可以使用的三名主角之一，更是游戏背景所在地——Metro City的市长，也是CAPCOM游戏中为数不算很多的中年角色之一。

格斗老前辈，改行做市长

哈格出生于1943年，按照现在的时间来推算，已经是一个60多岁的老人了，但是在1989年的Metro City，他的年龄与职业确实显得很般配。年富力强，作风剽悍，充满正义感，与城市中猖獗的犯罪集团势不两立，是他给大家留下的第一印象。实际上，早在年轻的时候，哈格就已经是一名出色的街头格斗家。一个格斗家是如何当上市长的呢？其实这种半路改行从政的例子在美国是很多的。最著名的大概要数演员出身的总统罗纳德·里根和州长阿诺德·施瓦辛格，而摔角运动员出身的杰西·文图拉（Jesse Ventura）从布鲁克林公园市（Brooklyn Park，美国明尼苏达州的一个市）的市长做到明尼苏达州的州长，与哈格确实有几分相似。值得注意的是，他开始当市长的那年是1990年，距离《快打旋风》的发售只有1年的时间，倒是虚构角色哈格进入政坛的时间比较早。实际上，哈格作为职业摔角手（其光辉历史见《摔角霸王》）在群众中有很高的人气，才被推选为市长，成为职业公务员的。

赤膊上阵的大叔级战士

一般来说，当市长是一件比较风光的事情，但比较不幸的是哈格所管辖的城市是一座犯罪分子们无法无天的罪恶之城。警匪勾结、权钱交易、笼罩城市的黑幕使新官上任的哈格十分头痛，于是他制定了消灭犯罪团伙Mad Gear的计划，结果还没等他施展拳脚，匪徒们就先把他的女儿杰西卡绑架了。多年来被丧妻之痛折磨的哈格不想再失去女儿，但是他也不想因此跟恶人妥协，于是他和女儿的男友科迪以及同样充满正义感的武神流格斗家凯一起合作，摧毁Mad Gear在城市中的组织，救出杰西卡，并且把犯罪团伙的头目贝尔格送下了地狱。之后Mad Gear崩坏，其成员如鸟兽散。但是事情没有结束，Mad Gear的残党又绑架了凯的女友和师父，于是哈格再次出动担任拯救队员的角色（快打旋风2），之后又和一帮年轻人一起摧



毁了新的暴力犯罪团伙“Skull Cross”（快打旋风3），年过半百依旧威猛不减，成为《快打旋风》系列中唯一三代全部登场的角色。这里要说的是，《快打旋风》的2、3代是SFC独占作品，在街机上没有，喜欢这个系列的玩家只能在这台不是很适合做清版过关游戏的主机上享受到缩水的乐趣，是为憾事。

退休不退缩，人老心不老

在《快打旋风》的故事结束之后，哈格主要出现在《少年街霸》系列的背景中做个打酱油的角色，与原Mad Gear成员一起为凯、苏杜姆等人助威。到了Final Fight Streetwise的时代，哈格正式从市长的位子上退了下来，经营一家船坞和健身房，为主人公凯尔（科迪的弟弟）提供帮助，并且在危难的时候作为NPC助攻角色登场，继续发挥余热。这时候我们才发现，这位看起来很严厉的大叔其实很平易近人，是一个很好相处的家伙。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：神谷英树篇（1）

在少年时铸造自信，走上游戏设计者之路

神谷英树

原CAPCOM第四开发部所属，《生化危机2》导演。1970年12月19日生，杏林大学外国语学院英语系毕业后，1994年进入CAPCOM。他制作的游戏除了生化之外还有《恶魔猎人》、《大神》等，与三上真司、稻叶敦志等人独立之后开创了Platinum Games，目前正在着手于《猎天使魔女》的制作。

少年神谷的寒冬时代

在《生化危机2》和《恶魔猎人》流行的时候，人们一直觉得神谷英树导演是一个很张狂的人。实际上，学生时代



的他是一个经历坎坷、性格内向的人。

“我的第一次高中入学考试失败了，之后复读了一年。我复读的学区的公立学校是穿便服的，但是我仍然按照以前的初中要求，穿着初中的旧校服和许多穿便服的同学们一起上学，每天早晨骑着自行车咯吱咯吱地往学校的方向骑，沿着陌生的同学们上学的方向。在模拟考的时候，老师告诉我可以随便写年级和班级，我就写了‘初中四年级’（笑）。当时和我同年的表妹也在同一所学校读书，尽管在学校有认识的人，但是我的心中仍旧和寒冬一样（笑）。”

这是神谷所描述的他的人生中最黑暗的一段时代。在那一年中，他疯狂地迷上了游戏。当时他在街机厅中玩的最多的游戏是《宇宙巡航机》（KONAMI出品），还算是一个比较健康的玩家。在上了高中之后，他购买了NEC的PC8801，从此沉迷于各种限制级游戏当中，每天沉浸在对女生的种种幻想里，成了一个标准的废柴OTAKU。

浪子回头金不换

那么，一个OTAKU是怎么成为游戏导演的呢？这得从他上大学的时候说起。当时他受一个同学的影响，开始对饮酒交友、电影鉴赏等社交活动产生兴趣。在一年春假的时候，他在老家的一家录像带出租店中偶然邂逅了在那里打工的高中时的女同学，暗恋之情油然而生。但是当时神谷碍于自己体型太胖（78公斤），他毅然决定减肥之后去追那个女生。在忍受了2个月的饥饿之后，他成功地减掉了16公斤肥肉，但是当他满怀信心找到那家出租店的时候，却发现那个女生已经有男朋友了。虽然这段感情连开始都没有，但是神谷却通过磨练自己有了自信，他的性格后来变得坚韧而张扬，与这件事不无关系。

进入CAPCOM

神谷英树在大学中开始学会与人相处，每天过着充实的生活，但是他对游戏的热爱并未因此而改变。在大学即将毕业的时候，他将就业的目光投向了游戏业界。但是同时他也知道做游戏这一门的道路实在太窄，所以在向游戏公司求职的同时他也向老家松本县的U-Turn会社递交了简历。但是就在即将回老家结婚，不，是就业的时候，他出于对游戏的执着，还是选择成为游戏制作人。当时他通过了2家会社的面试，一家是在关东地区的某著名游戏公司（有可能是KONAMI，因为他当时十分喜欢该社的游戏），另外一家就是位于关西的CAPCOM。



在刚进入会社的时候，神谷喜欢将自己设计的游戏插图加进计划书中，因为他个人十分喜欢画画，虽然没有经过专业训练，但是画得还算不错。当他把应试作品交给关东的那家游戏公司的时候，该社的面试人员不禁说道：“你来我们这里做角色设计工作怎么样？”但是CAPCOM在面试的时候就内定让他做游戏的企划人员。以制作游戏为目标的神谷英树并不想只是做个插画家，何况那也不是他的本来专业（貌似游戏企划也不是，他的专业是英语），于是他决定选择比较远的关西的CAPCOM作为自己发展的落脚地。和最初做人设发展到游戏制作人的稻船敬二不同，神谷英树在进入CAPCOM的时候就以设计游戏概念为自己的本职，一直干到离开CAPCOM之后的现在。 □文/猴子

樱井政博の游戏制作理念谈！

本期焦点 狂买正版的铁杆《战场之绊》饭

《机动战士高达 战场之绊》的PSP版发售了，为了和朋友们一起玩，我一个人买了4张相同的软件。同一部游戏买这么多张还是第一次，回到办公室之后，拉上身边的几位同事，4个人组成了吉恩军的作战小队。虽然游戏出的时间不长，但是我们的心情却很激动，恨不得立刻试一试。

大家配合作战的意识不错。一旦发现目标，立即群起围攻。对手是涂装看起来像警车一样的秩序井然的联邦军高达，我们是手持热能斧到处狂砍的山贼一样的绿色扎古军团，活生生一帮野蛮人。但是，“野蛮的感觉也不错嘛！”带着这种想法，我们展开了昏天黑地的战斗。



↑街机版《战场之绊》的框体采用的是特殊的宽广视野的球面显示器。

街机版的《战场之绊》使用了超大的球形筐体“P.O.D”，能够全视角反应出玩家面前的战场，真是许多玩家都羡慕的游戏，可惜不是人人都有机会玩到，但是PSP版的推出却给更多人体验这款游戏的机会。（编者按：日版玩家好歹到街机厅花钱也就能玩到了，中国这边因为5.50没破解，连PSP都没多少人玩，真是没办法。）

我在一次人少的时候，在街机厅里玩了一下街机版的《战场之绊》。坐到座舱里的时候，面前的监视器显示出来的世界比PSP的屏幕要宽广很多，上下的视野都十分开阔并且有3D感。在这样的环境下打机真是十分感动。这种球形显示器的街机筐体早在2001年的《星际之刃 蓝星行动》（Star Blade Operation Blue Planet）中就已经出现过了，虽然不是新鲜东西，但是实际游戏的效果却相当震撼。



↑玩家们操作不同的机体进行联机，最多可以展开4对4的战斗。

话说回来，虽然街机版的表现确实很好，但是在游戏厅里，与不认识的人进行交流，对于我来说不是一件很想做的事情。没有交流，无论玩得多么开心，最后我还是感觉受到局限。每个游戏厅里都有自己的圈子和规则，把陌生人排斥在外。因此，虽然《战场之绊》的街机版令人羡慕，但是最后我却无法接近，这就是街机厅带给我的感觉。

不过在PSP上玩《战场之绊》就是另外一回事了。虽然没有了街机筐体，游戏的魅力大打折扣，在购买游戏的时候，我觉得就像例行公事一般，没有什么特殊的感觉。但是真到了玩起来的时候，却发现游戏带来的乐趣超乎我的想象，这个游戏并没有什么对不起玩家的地方，其素质真是相当的高。

格斗，近距离，远距离，狙击，各个机体武器都有自己的个性，针对各个据点设定的规则很多，同伴之间配合的时候充分发挥自己的特长，对于熟悉本作的老玩家来说，这也是从街机版中历练出来的经验。在PSP上联机对战的时候，大家自由地对话交谈，这对于战略战术的配合有了很大帮助。

如果没有交流和沟通，进行联机的玩家们就是一个没有秩序、没有谋略的集团。也许大家会误解，但是没有交流与沟通的多人联机游戏，是没有任何乐趣可言的。大家总是以为只要是多人玩的游戏就一定有意思，但是事实上，游戏本身的乐趣与大家的期待往往存在着差距。因此，对于现在拥有广大粉丝群的《战场之绊》来说，它本身是一部挑不出毛病的优秀作品。不过作为街机游戏，它所追求的毕竟是投币率，而不是消费者人群层面的扩大，但是家用机的版本却不存在这样的问题。游戏的魅力与游戏表现的缩水形成了两难的矛盾，引人深思。

PS：实在没办法，为了体验4对4的乐趣，我又买了4张《战场之绊》，下次决定叫更多人来玩。 □文/猴子





冈本吉起の业界名人茶座

高桥名人访谈录后篇：名人也是凡人！

点爆西瓜是忽悠人？

冈本 想当年，高桥名人刚出道的时候，在“高桥名人VS毛利名人激突大决战”的宣传片中，用每秒16连射的点击速度打爆了西瓜，一时间在玩家当中传为话题。说起来，当时你的手指真的有这么厉害吗？

名人 真是不好意思，其实单凭手指的力量怎么可能打爆西瓜呢。其实那只是一个夸张的宣传片，那个西瓜的下面连着输气管，是不停注入的空气把西瓜撑爆的，我只是做个样子而已。

冈本 啊？原来那不是真的啊。

名人 当然不可能是真的了。但是那个镜头真是不好拍，因为手指点击的时候，必须掌握好时间，才能做出点爆西瓜的真实感。因此这个镜头拍了很多次，前后一共用了七八个西瓜的样子（笑）。

冈本 拍节目就是这样了。有的时候必须重复拍摄好多次。虽然是作假，但是放映出来的效果确实有够震撼的。因此直到今天还有人相信你是能用手指打烂西瓜的超人。

名人 对于支持我的粉丝们来说真是很抱歉。不过这个构思也是当时的Hudson想出来的，没有办法。

冈本 没关系没关系。

当时的游戏卡带！

冈本 除了宣传游戏之外，你私下也玩很多游戏吗？

名人 那是当然的了。Hudson的游戏作品可以说是我人生的一部分。而其他公司的游戏……虽然处在本社宣传人员的立场不宜多说（笑），但是我也一直都有玩。新出的游戏也玩，但是我更喜欢以前的老作品。尤其是PC-Engine，当时我负责很多这个平台游戏的宣传，直到现在我还在玩。



冈本 现在新作游戏的宣传可谓铺天盖地，还是过去的游戏更加单纯一些。这段时间，我玩了20年的许多FC游戏的卡带电池都没电了，我就自己把卡带拆开，更换了新的电池。别的社员看到我这么做，就和我说：“这些游戏在Wii的虚拟主机上也有嘛！”考完试虚拟主机模拟器始终是下载的游戏，我还是想玩实在的卡带啊。

名人 我很理解（笑）。因为我很喜欢老游戏，除了自己玩之外还要送人，所以同一个游戏都买了好几张卡带。

冈本 我也是，一个游戏买好几份。在网上遇到中意的游戏我就把它拍下来，另外这些游戏一旦推出移植或者重制的作品，我就拿来和原版比较一下。

真正的游戏狂人！

名人 我也曾经主持过这样的活动。有一次“深夜游戏大会”，是在新宿的一带吧台的酒店大厅举行的，大家从晚上一直玩到天亮。参加者大约有50人，大家玩的游戏包括FC版的《星际战士》、PC-E版的《超级星际战士》、GC版《星际火狐大冒险》内藏的迷你游戏《星际战士》，以及Wii版的《星际战士R》。大家一边喝酒一边玩游戏，十分高兴……如果你觉得不错，也可以来参加这样的活动试试？



冈本 实在不好意思……这样的大会太高手向了，我的水平真是不敢拿出来。

名人 （笑）现在我们计划搞一个4对4的《炸弹人》大会。这样的活动真是很盛大啊。因为是在深夜中举办的，所以小孩子是不会参加的，而且这些会场白天的租金也很高……如果公司能帮忙出资的话，说不定可以帮助我们呢。

冈本 等等，名人！你说公司没出资？难道这些活动都是你个人出钱办的吗？你整年都在高宣传，在私人时间还搞这个？真是不折不扣的游戏狂人啊。我太尊敬你了！（笑）

名人 没什么，这种活动一年也就举办2到4次而已。

冈本 这已经足够了。这样的人生，真是24小时都沉浸在游戏当中啊。□文/猴子

赶在E3前夕出炉的闯家，本期我们来听听大家对自己身边的游戏友人的小故事，独家私密爆料
还有很多朋友要求篇幅发出声音，应大家建议本期话题丰富，在E3新闻轰炸之下来闯家放松下

闯关族的家

两大话题开篇
欢迎更多读者发来业界感想
今年我们会见到更多的劈腿，
还有厂商的死或生
这让业界更加精彩，
咱得学会宽待



劈腿就劈吧，没啥大不了！

由于FF13登陆360使得我们又见到了一个新名词——劈腿。今儿使得诸多玩家开始对S·E口诛笔伐，并且数落这劈腿厂商的种种不忠，然后反过来又对没有劈腿的厂商宠爱有佳，大加赞赏其品德。可我要说的是，劈就劈吧，无非就是想多赚俩子儿，有错吗？我们不都听过这句话：没有永远的敌人，只有永远的利益。就拿S·E来说，SQUARE当年与老任联手将FF开创出了个大场面，后来因为种种原因使得SQUARE转投SONY，又将FF带到一个新的高度，反过头又将FF复刻系列及其它作品登陆在GBA、NGC上。这不恰好说明了商业的本质就是追求利益为目的吗？CAPCOM当年也宣布生化系列独占NGC，可还是因为利益问题又移植到了PS2。厂商也需要生存，它们的经营目标肯定是利润最大化（但同时也肯定兼顾玩家的选择方向，例如受众群体，喜爱偏好）。厂商希望通过多渠道的经营扩大消费群体，赚到更多口碑的同时也赚到了钱。

细说目前还未劈腿的神作大概只有《MGS》、《战神》、《龙如》、《DQ》。《DQ》和《龙如》个人认为由于本土色彩浓重及过于东方化的内涵，使得劈腿的意义不大。《战神》是因为厂商的缘故也不太可能。所以，呵呵……当某天MGS出现在360时不要意外，加之小岛前段时间的言论（想必各位也清楚），种种的理由综合起来都能成为劈腿的因素。以上仅代表个人观点。

甘肃兰州 周南

SEGA，你已经无力叫板

看了电软才知道铃木裕居然退任，当时脑子里闪过一个念头，VR和莎木或许就此歇菜了。

知道铃木裕还是得从VR说起，记得早些年的电软曾采访过铃木裕，并且还邀请了吴连枝老师。两人惺惺相惜的场景让人记忆深刻，同时也让我认为《VR》是唯一能与《铁拳》分庭抗礼的3D格斗游戏。

然后就是《莎木》，当时是FF与DQ的天下，莎木的出现给当时的环境带来了不一样的空气，曲折的剧情，丰富的任务再加上完美的DC。三巨头当中看起来，SEGA是那么的霸气。可惜DC是短命的，当SEGA宣布DC停止生产的那一刻时就已经意味了它放弃叫板的权利。

试想下如果铃木裕是在S·E或KONAM这样的平台上，他的莎木一定会延续下去。但如果就是如果，也正是因为有了这些不完美才让我们觉得更可惜，更会记住铃木裕。

如今的SEGA只有名越的龙如，所以看起来还是那么的繁荣，但相比起SCE的战神，S·E的FF与DQ，KONAM的MGS还是差一些，差一些底蕴。

大师，安享晚年吧，或者继续钻研八极拳。

甘肃兰州 周南

COOL!

今期的家庭写真 读者COS精选

电软的各位编辑：

你们好！

我是北京无双Dark Sky COS社的社长鳌丸。看到了你们杂志上有征集玩家生活照的召集令，我就来投稿了。记得上面写的是："和游戏有关的没关的都行。"我想我们这个是与游戏有关的= =

我们社主要就是出《战国无双》系列的cosplay。本次带来了一些我们以前和现在cos的相片。

我们成立于08年7月，一直对《战国无双》这个游戏充满了大爱。虽然目前大家都因为高中的新课改而奔波无力于去花太多时间在cos及游戏上。但我们却一直没有放弃我们的梦想。

我不敢说我们的cos有多么的专业，但那是充满了爱的作品。我们甚至连衣服都是自己亲手做的，不为别的，就是为了能亲手作出自己喜欢人物的衣服。

废话不多说，请大家看相片吧。








本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

COOL!

大家真的好 讲讲你身边的游戏好友

●我的某位同学（人称“陈帅”）。一直玩手机上的游戏，从我小P被收之后，便一直向他借来玩游戏，我一开始玩感觉还不错，不过后来，手游的弊端尽显无疑。比如说流程短、素质低，玩破解的无敌，玩未破解的难死，很快便灰心了。但他呢，一直忠心地守护着手游，没事就玩，看他那认真样，有些好笑，哎，他也不怕雷得慌……

（浙江嘉兴 邱俊/外号 阿俊）

●回忆起初中时的趣事就会不知觉的笑起来，记得那时在机房上信息课，我和小T偷偷的联CS，由于小T玩CS会把自己融入其中，在遇到我扔过来的手雷后，条件反射的身体后仰，结果人同鼠标一起随椅子折了过去。（齐齐哈尔 张柏秋/外号 小白）

●我的小P……我们班只有两个人有PSP，一个是我的2000，另一个是3000（这个等于没有……）我的小P被同学轮着玩，有一天，有个白痴上课玩，结果被老师没收了……但我原谅他了，可现在我很想小P……（山东淄博 赵丹阳/外号 丹丹）

●朋友的老公：花了27000多元，装3个豪华背投房，专玩游戏和看电影！2万7不算装修，只是设备……有钱人啊……100寸背投布，高清投影仪，音响什么的…（北京朝阳 杜江/外号 菠萝）

●我在院子里认识了几个比我小的朋友，我们一致的兴趣就是玩拳皇。一日照例在街机厅打97，见有一人在，玩便上前对战。屏中的八神被饿狼帽子男狂揍，在空中被一直连到死。之后我便退下不敢再打了。只见此人用一币从下午3点打到9点，最后老板给了他10个币他才下机走了，此人乃是我之后的一个好朋友，实乃强人也。（陕西西安 严雨晨）

●最近我在学校里建了一个群，然后满学校贴公告找人联机，现在我们已经举办了两次小聚会了，第一次一共就3个人（2台DS和1台PSP），但第二次就成功地增加了5个人（3台DS和3台PSP），我希望以后能有越来越多的人参加过来，要是能建个社团就更好了。

（北京体育大学 张梦璇/外号 Anova）

●身边有一个战争FANS，但是从不买正版，也毫无买正版的心，可他非常爱惜光盘，虽然是D版，但每一张盘都很小心收藏，不过D版就是差，即使不玩放久了也会坏，一点收藏价值也没有，要我说玩坏了算了，醒醒吧姓周的！

（四川西昌 许强/外号 XQ）

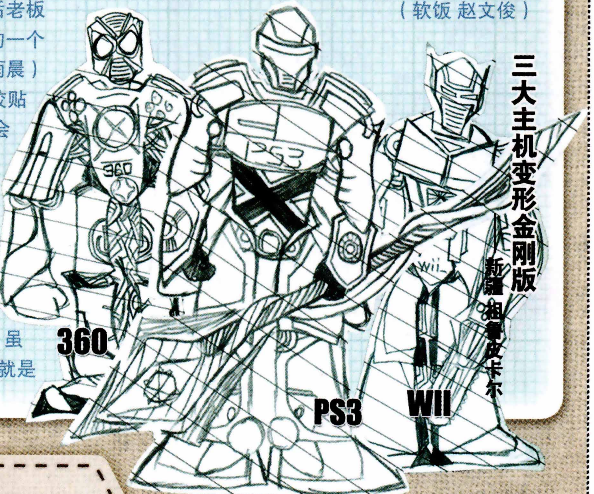
●说到这个话题我很痛苦，我玩的是NDSL，不仅我们学校，估计我们这个城市都没有玩DS的，起码现在我还没有找到。就连电玩店老板也只听过，没玩过——听起来挺夸张的，但是事实。家里有台Wii，更找不到好友交流了。我身边人都是FC级的，所以只能看电软来寻求朋友了。（山西 李孝哲/外号 LY）

●我父亲也很爱玩游戏，在游戏方面，他就是我的好友，每次跟他玩游戏时，心情就像蹦极一样，玩篮球时（1P · 2PVS CPU）让人哭笑不得，玩《355》时让人兴奋不已……唉！真没办法！

（甘肃兰州 谢润/外号 方知士）

●说说我一位朋友的故事，他的名字叫陈学权，我这位朋友家里有两台主机，一台PS2和一台X360，他玩游戏从来不看攻略的，他说这样做就丧失了游戏本身的挑战性和很多未知的乐趣；他从来玩游戏都不作弊使用金手指，他觉得这样即使让你通关了，也会影响成就感，同时也是不尊重游戏的表现；而且他也很少会购买盗版光盘，他家藏着的盘虽然不多，但约有7~8成是正版的，毕竟一张正版盘也不便宜，可见他十分尊重他人的版权，他认为盗版光盘对主机也会有一定的影响，有能力买正版就该买正版，他玩游戏很会分配。该学习时学习，该休息时休息，绝不贪玩，因此。我对这位朋友很敬佩……

（软饭 赵文俊）



三大主机变形金刚版

新疆 祖鲁皮卡尔

头像涂鸦


安徽/田康


陕西/孙林安



龙涛


湖北/夏侯炫



无锡/小宝


齐齐哈尔/张柏秋


江苏/朱晓盼



杭州/陈欣


云南/秦鹏


河北/王思语

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

总254期 2009年第12期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ____
性别 ____
年龄 ____
职业 ____
电话 ____
QQ ____
外号 ____
邮编 ____
联系地址 ____
E-mail ____

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阅家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面	□好	□一般	□难看
整体效果	□好	□一般	□难看

2、你还希望在“中国玩家感动系列”中看到哪些游戏，请写出三个

1 ____
2 ____
3 ____

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1 ____
2 ____
3 ____

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1 ____
2 ____

6、给阅家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“PS原装限定万花筒”。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、看过本期E3，你觉得谁表现更好，为什么？

8、你觉得PSPGO怎么样？

9、E3过后，你决定支持哪台主机？为什么？

大话电玩

你觉得以后网络下载，能不能代替光盘媒体？

你拥有的主机中，哪台“出勤率”最高？用来玩哪款游戏最多？

你觉得哪款游戏能被称为游戏史上的里程碑，为什么？

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：向您最重要的人送出祝福吧！

COOL! 拒绝脑残 你来给中国游戏业支支招吧

●PSP等游戏机将被国人当垃圾扔掉，取而代之的是国人自己创造的游戏机。

（广东吴川 肖传瑋/外号 K仔）

现在山寨盛行，这是个好现象，在山寨的过程中总要诞生一些国人独有的技术和亮点，渐渐的就会有我们自己的东西。这是一个过程，咱得有点耐心。

●希望大家都玩正版，但这是不可能的。可是现在正版价格已经很低了，虽然做不到每个游戏都买正版，但遇到自己非常期待和喜欢的游戏还是支持一下。

（重庆江北 杨龙陶/外号 游戏小弟）

部分正版价格确实很低，一方面要玩家有购买正版坚持走正版路线的决心，另一方面游戏店也要有充足的货源提供，少了哪方面都是个问题。

●至少要政府支持一点，然后再把中国动漫产业发展起来，总觉得ACG是一体的，想让国人真正接受游戏还是从更普及的动漫业开始……

（湖北 夏候炫/外号 少校）

很好，喜羊羊最近很火，很强大。

●重金聘请“平井一夫”来管理一下中国游戏业吧，他不是很能干么。（龙涛）

最近这位老大又升职了，怕我们是挖不来他了。

●企业要有自主创新能力，要以市场为导向，体现企业在市场中的主体地位，个人方面，要转变消费观念，不要盲目追求外来品。国家方面，要坚持扩大内需，适当的给予政策上的扶持。

（四川成都 颜俊森/外号 海盗）

……………………………说得很好，很官方。

●其实想想看，中国人买正版游戏也不是买不起，一个月少吸些烟的钱就够了，要是降到百元左右，购买正版的人肯定不少，关键是老外根本就没有正视大陆市场嘛！可恶！（安徽阜阳 凌青/外号 JACK-5）

以前香港台湾市场同样盗版横行，但几年下来看看，环境有多大的改变。有时候，到底是哪一方先改变自己的想法的确很关键。

●国内单机PC游戏已经很便宜了，可是销量一直很差。要说怎么样，还是得让中国人的这种消费观念改变才是根本啊。（无锡 星际小宝/外号 小宝）

PC单机游戏销量差还是盗版冲击太严重，现在网络下载取代了盗版盘的事业。未来网络平台的捆绑恐怕是唯一可选择的方向。厂商也在不断寻求着解决办法，未来对于软硬件的破解将转向网络平台的攻防上，对于普通玩家来说，玩盗版的风险在增加。

●D版一天不灭，中国游戏业就没什么希望可谈。而打击D版除了加强国家相关法制力度，最重要的就是我们玩家的心态，希望有一天我们玩的不再是D版和走私货。（四川西昌 潘斐/外号 PERFECT）

你这段可以作为本期这一话题的总结性发言，确实如此。

本期语！

一日，看DR（在课间）一老师入班，顺手抄起DR说：“以前也有学生杂志被我没收，但我看不懂。”“就算会玩的也不一定能看懂。”“那你还看？”“我是那种能看懂的。”“……（无语）”便把DR给我了。

（吉林延吉 崔文超）

COOL! 我玩固我High! 你最快（或最慢）玩穿的游戏是什么？

●智代After，四个小时就通了，当看到结束画面时，我觉得不可思议。（安徽合肥 王祺隽/外号 格斗死忠）

●乐克乐克。很轻松地通关了，后来才发现没完美。每次重新玩都会发现新物品！新鲜感不会降低！

（福建漳严 蓝诗凯）

●我玩的最快的游戏是《使命召唤2》。一个字，爽！想问小编们的高难度通关时间。

（安徽芜湖 查冠宇/外号 DARKNESS）

●最快《战神2》，这游戏实在太好玩，我一天半和同学几乎没歇终于打穿了！爽！

（安徽合肥 王惠泽/外号 大黄蜂）

●最快的是《战神》了！什么都好，就是流程太短了，那个超难模式真是那个啥。

（江苏通州 朱晓盼/外号 尤里乌斯）

●没有几个快的，很慢的倒是有不少的说，比如说《口袋钻石》，咱玩了60多个小时！！

（河北承德 王思语/外号 望望酱）

●我最快玩穿的是《合金弹头》。40多分钟。

（陕西咸阳 孙林安/外号 ☆@＃）

●最快的是《使命召唤4》，一夜通关，电影版的震撼感受让我一夜激动的未合眼。（安徽蚌埠 田康/外号 坐标）

●大神，整天到处跑来跑去，就像抱着一只小熊在草地上打滚，多和谐的画风……（云南曲靖 秦鹏/外号 QP）

●任天堂全明星大乱斗X，一个暑假+至少3个月才通了（就一个）（北京海淀 杨明烨/外号 猪猪）



漫画作者/田康

COOL! 我玩固我High! DR给我的惊喜

最近几天考试，手机处于关机状态，报亭打的电话也没有接到。成绩下来后很不理想，情绪低落，所以新252期晚了几天才入手。回到班级DR首先被同学抢去看新鲜，我则在一旁吃饭，“齐齐哈尔……喂！小白！这里有你的名字耶！”室友对我大喊道，我兴奋的冲过去，看到“期末烤场”的问题入选，随之仰天长啸，心情那个激动，然后开始臭屁的向同学展示，当然，晚上又是激动地久久没有睡去。

过去就有一个理想，去游戏杂志社当小编，自从看了DR，去DR当编辑的欲望越发强烈，看了招聘信息，知道自己的水平还远远不够，但我明白，DR的工作不是表面上看起来的那么轻松，单凭对游戏的热爱还远远不够，不过，我会努力向DR的要求迈进，只要坚定着自己的信念，我一定会加入DR，把新鲜的血液注入编辑部，让DR更添动力！（齐齐哈尔 张柏秋）



最近闯家的中奖率的确是在提高啊，很多熟面孔经常见得到，一方面感谢各位期期不落的按时发来回函卡支持本胖的工作，另一方面也感动大家能在百忙中抽宝贵的个人时间写来长长的信件。当然，也有一些朋友发来了回函，但却没有填写我们调查及闯家的调查内容，这样的话刊登的几率自然是没有了。再次谢谢各位的不懈支持，闯家本期是以你们为主的，下期E3过后，我们将陆续有精彩讨论，敬请第一时间寄出回函参加。

COOL! 我玩固我High! 对垃圾游戏的怒火



各位大锅：虽然当今科技发展迅速，游戏的素质已达到一个新的高度，但在这个文化快餐的社会中，有多少人能认认真真做游戏，在华丽的画面包装下，能称为神作的又有几个，当年FF7，有多少人为之疯狂，看到这期有它的介绍，我的内心又涌起当年的那种冲动（虽然我是01或02年才玩到的……）像这样的神作炒上几遍都不冷，SE不现在还拿它骗钱。当年玩《生化2》时里昂那句“Get down”至今还在我脑海中回响，如今《生化5》也不负众望。不过这样的神作，现在越来越少，时常是一个月能出N部作品，但垃圾占多数。经典半年都不知能有一部否……我对这浓厚的商业气氛无语了……难道是生产垃圾的社会必要劳动时间降低，反而经典的提高了不成？现代人怎么那么多喜欢从事垃圾业……

再看看中国游戏业的状况，更是无话可说……不过这也没办法。中国游戏业不发达，政府为保护市场不支持外国游戏进入中国，也是可以理解的。我也期待，等到中国游戏业崛起之时人们能理性对待游戏，让更多的人去体验游戏的魅力。

（山东淄博 赵丹阳）

咱不能那个指望每个月都会有大作出现，毕竟这些的企划和开发周期非常漫长，有几个能像FF20周年那样，SE每个月都出一个FF的相关作品（现在想起来仍旧感觉很恐怖）。其实垃圾游戏始终占据着最大的数量，除了几个游戏发售的黄金时间段（2月、3月、10月、11月、12月），基本上二三线游戏占据发售表主导位置是很正常的。开发游戏的风险太大，与大作相比，往往一些开发费用低时间短的游戏倒可以回本赢利，所以还是宽容看待些好。

本期无语！

我们的班主任是个很喜欢把学生的错往家长那儿捣再收外块的家伙，一次被他抓了个屁大个把柄，他便告诉我家长，顺便又翻我曾经被收PSP的旧账，在告状时他来了这么句“……他老是玩那个什么SPS……”无语。

（江苏通州 朱晓盼）

COOL! 麻辣乱炖 闯家来信浓缩版

●前几天我们班在学校的咖啡吧里聚会（庆祝专四结束，拖了好久啊……）说是可以自己带电影去看，于是我就带了电软本期送的《FFTAC》去了，准备强烈推荐给同学看的，吃完饭后大家打牌的打牌，打麻将的打麻将，剩下7、8个人看电影，我在询问过大家后大家都同意看《FF》的，可是等我放了后班长就来跟我说XXX（女生，带着她的男朋友）他们说如果不看《东成西就》的话，那他们就要走，唉，什么人哪，都已经问过他们了背后却这样，我只能说，作为一个游戏玩家不被大众所接受我已经习惯了，或者说在欧美系当中日系被忽略也没什么稀奇的……（北京 张梦璇）

●木木你好：

不知道我上一封信你收到没，我现在是来报喜的，我现在已经购入PS3了，我已成为有机一族了！80G港版加HDMI（原装）加合金4（美版）加贴膜总共3010元，不知这个价格如何？我是在一家比较熟的店买的。

话说这次买的还是比较特殊的，因为我最早想买的是Wii，可后来不能容忍Wii的游戏和画面，之后想买360可现在又有E74，而PS3则是我一开始最不想买的，而这次购买也是特别怪的，因为我是在一天下午6点钟左右，突然想买的，而我只是打电话问了个价格就去买了，晚上10点到家，怎么样？我这样的没见过吧，而木木收到这封信离上一封应该才没几天，够快的吧，顺带提一下，我的80G港版只有2450元，怎么回事？电软上不说2700吗？老板也告诉我他给我了很便宜的价格了。

最后我打算再买张杀戮2，过2天就去，而合金4永久收藏！祝全天下PS3玩家快乐，我们的快乐及痛苦不是很多其它玩家能理解的！！但要记住，全世界的PS3玩家们可都是我们的坚强后盾！

（上海 石亚东）

价格不错，恭喜又一个正版饭诞生。PS3目前80G报价为2300，石读者收入的价格还不错。另外，最近本人觉得了，游戏买了还是拆开来玩吧，不拆封对个人对游戏都是很不好的，毕竟咱又不打算当新盘转手赚钱，作为玩家，还是以玩为主，实现游戏自身的价值才是正确的做法。

你最快（或最慢）玩穿的游戏是什么？

●最快是《生1》（3小时35分通关）最慢是国产山寨掌机版《俄罗斯方块》（4年了至今未通关）

（云南安宁 陈卓/外号 啄木鸟）

闯家搞笑四格

河北 王思语



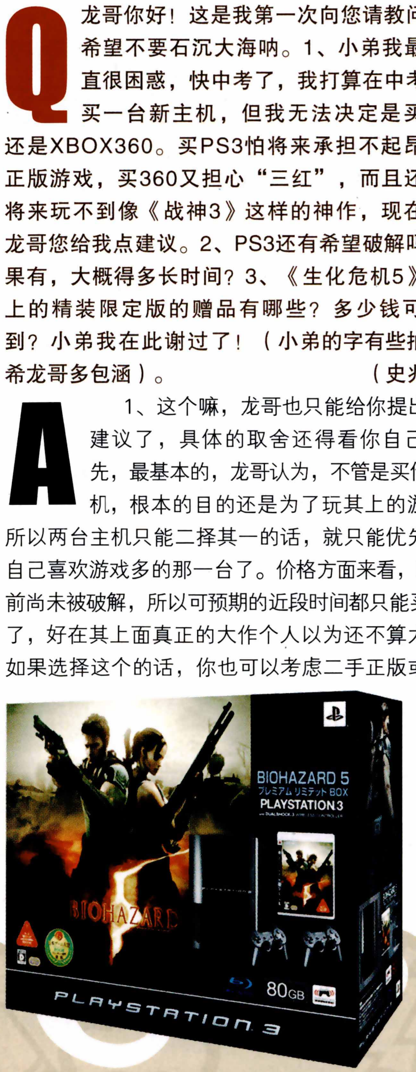
Dragon HotLine 龙哥热线

Q 先感谢龙哥在252期关于IX补丁的回答，现在又有新问题向龙哥求教，问题如下：1、请问目前为止已经确认的E74故障机器中，哪个制程的机器多一些？我听说E74以单65为多，而双65还并不多见，是这样吗？2、我想托人从韩国带台机器回来，请问带机器的话用不用考虑能不能刷机的问题？是不是现在所有的光驱都能刷？问题如上，诚盼赐教。谢过。（刘小舟）

A 1、这方面还没有明确的统计，不过就龙哥所听说过的E74案例而言，确实是以单65nm的居多，基本好像没听说过双65的有E74。另外，据说E74现在也有比较成熟的修复方法了，其实之前本刊报道此事的时候就已经开始有外国玩家公布了相关修复方法，如今在我国的一些店也已经开始提供这项业务，总体来讲，E74的发生概率还是比较低的，只不过360这种问题接连不断的情形比较让人郁闷而已。2、你说的是带韩版360主机？韩版机子与别的版本没有区别，都一样可以刷，你就放心吧。

Q 龙哥你好！这是我第一次向您请教问题，希望不要石沉大海呐。1、小弟我最近一直很困惑，快中考了，我打算在中考后购买一台新主机，但我无法决定是买PS3还是XBOX360。买PS3怕将来承担不起昂贵的正版游戏，买360又担心“三红”，而且还担心将来玩不到像《战神3》这样的神作，现在想请龙哥您给我点建议。2、PS3还有希望破解吗？如果有，大概得多长时间？3、《生化危机5》PS3上的精装限定版的赠品有哪些？多少钱可以买到？小弟我在此谢过了！（小弟的字有些抽象，希龙哥多包涵）。（史兆伟）

A 1、这个嘛，龙哥也只能给你提出一些建议了，具体的取舍还得看你自己。首先，最基本的，龙哥认为，不管是买什么主机，根本的目的还是为了玩其上的游戏，所以两台主机只能二择其一的话，就只能优先选择自己喜欢游戏多的那一台了。价格方面来看，PS3目前尚未被破解，所以可预期的近段时间都只能买正版了，好在其上面真正的大作个人以为还不算太多，如果选择这个的话，你也可以考虑二手正版或是去游戏店租赁又或是与人交换的手段，这样可以在有限的花费内玩到更多的游戏，大城市的话要好一些，不少游戏店都提供这类服务，小城市就要麻烦一些了。360的话，5元党就不必担心游戏购买时的高额支出了，至于“三红”的问题，不论是单65还是双65，都基本不用担心了。倒是这两个月新出现的“一起死”可能得提点神，建议考虑双65，这个版本是最为稳妥的。如果非得玩《战神3》的话，似乎只能牺牲一些金钱购入PS3了，不过如果对PS3上其他游戏的兴趣远不如360的话，还可以考虑购买360、以后去游戏房花钱玩《战神3》的办法，毕竟战神系列一般十来个小时也就够打穿一遍的了，综合来看，这个办法也是可以考虑的。2、这个……真不好说，至少一段时间内希望渺茫，PS3好歹也出了快三年了，虽然一开始的时候破解工作似乎热火朝天，不过近大半年来，基本都处于停滞状态，而且正在从事PS3破解的“研究人员”数量也非常少。3、《生化5》首先有个限定版主机，不过这个不在你的考虑范围之内，然后呢，还根据日本、北美和亚洲三个地区各自发行了不同的限定版，具体区别如下：日本限定版包括《生化危机5》软件一份、美术画册一本、BSAA腰包一件，以及一个2GB容量的胶囊造型USB，售价12800日元，仅限定在CAPCOM官方网络商店预购；北美限定版包括游戏软件一份、特殊“三联”袋、男主角克里斯的模型、BSAA徽章布标、Kijuju金属吊牌、特典影像DVD光盘等，售价89.99美元，也是只提供在CAPCOM官方网络商店预购；亚版以特制铁盒包装，除了游戏光盘以及特典影像DVD光盘之外，还有全球限量特制电锯造型USB的亚洲限定版。



←除了三个地区版本的限定版之外，还有专门的限定版主机。

Q GBA版的《牧场物语》中，“青之羽毛”怎样才能得到呢？还有山上和海边的别墅怎样才能获得呢？虽然是老问题，不过还是希望龙哥能回答一下。（浙江温州 夏伟）

A 这个需要备齐所有的家具，包括厨具，最好有地毯和花瓶，房子扩建两次，得到艾丽的干花，之后再去商店就能买到青之羽毛了。山上的别墅是你在游戏中结婚后，结婚50周年时妻子作为礼物送给你的。海边别墅则要用GBA版的本作和GC版的《牧场物语》联机后才会出现，而且需要花费一笔巨款才能得到。个人觉得GBA版的牧场确实还是相当经典的，后来无论是在NDS还是PSP上出的这几作，总有点找不回当初那种感觉了。

Q 1、正版盘在1-2个月后会降价（据BOSS说），是国内降回原价？还是官方降价？一般廉价版什么情况会出？2、多人合购PSN游戏大法安全性如何？3、生化5的，所有过场CG动画，如飞机上克里斯与西瓦大战威斯克这种带QTE的也能看么？4、SCE说PS3在亏本卖可不可能是个善意的玩笑？5、PSN消费只能用什么专用卡么？能否在网上买到？自己充值？6、港版蓝光电影多么？（正版）是中文字幕么？价格？7、能不能让龙哥解答（俺没上过热线）。（吉林 酷超）

A 1、这个，不是一句国内降回原价或是官方降价这么简单的事情，咱们具体来聊聊吧。首先，基本上绝大部分游戏刚发售的时候官方都是按照预定价格发售的，不过主要是指零售的情况，现在通过网络购物的话，即使是第一时间也可以拿到折扣价。由于特殊原因，大家都知道我国玩家只能玩到水货正版游戏，也即店家从国外购入的，考虑到运费成本的原因，即使折算掉购买时的折扣，拿回国内也一般是按游戏原价折合成人民币后的价格贩卖。特别是大作，在初期往往会被炒到很高的价格，这个时候一般不建议马上购买，除非你是真饭。至于1-2月后的所谓“降价”，主要是指这种初期热炒的虚高价格回落到正常水准。一般情况下，官方降价不会这么快，除非是《A.S.H》那种刚发售就值崩的特殊情况，那就另当别论了。“廉价版”也不是所有游戏都有的，通常是其普通版销量还算不错的前提下才有可能推出廉价版，时间通常是在普通版发售后的一年左右。2、没这么做过，不大清楚，个人感觉没这个必要吧？3、带QTE的不能。4、似乎不是，最近索尼又说了，现在还是按赔本10%的比率在贩卖硬件。5、能，可以直接在网上买点卡。6、不多，国内或是港台地区的话有中文字幕，价格的话大概在数十元左右，另外已经有破解的了。需要注意的是，虽然PS3游戏不分区，但是蓝光电影本身是分区的，第一区包括美洲和东亚（日本、韩国、台湾、香港和东南亚），第二区包括欧洲和非洲，第三区包括俄罗斯和中国大陆。各区只能播放对应自己所在区以及全区的电影，例如港版PS3只能看一区和全区的蓝光电影。7、已经回答并刊登在热线上了，呵呵。

Q 《生化危机4》里的左枪手枪威力挺大，但左轮手枪的子弹是什么样子的？哪里可以得到？草药和手榴弹是只在地上捡，还是可以用别的方法得？第一次遇见商人，选购入的第一个物品什么用？步枪和狙击枪都可以狙击敌人，哪个更强一点（都未升级过）？子弹只能拣和暴出来吗？还能怎么得？（辽宁丹东 沈浩）

A 左轮是对付不少BOSS时比较好用的武器，子弹一般都是从在特殊地点拿到或者是打倒敌人后获得，另外还有一个特殊的子弹补给方法：去商人处升级枪支，升满后子弹也会自动补满，花了那么多钱改枪，免费扶附赠点弹药也是应该的吧（笑）。草药和手榴弹只能捡到，当然高级草药可以用低级草药合成获得。步枪和狙击枪？不要这么分类，一般我们都是通称为狙击步枪。BH4中Rifle加Scope的组合是最为常用的，由于其子弹比较容易取得，而且不少场景中可以说是必需物品，所以使用频率很高；Semi-Auto

Rifle的优势在于，不用每开一枪就得重新打开一次倍镜，这在狙击复数目标时，大大提高了攻击速度，但是其存放空间是Rifle的两倍，这点就需要你进行权衡了。

Q **我在玩《暗黑编年史》（Dark chronicle）的时候玩到怪鱼の沼我钓到一只怪鱼之后就不知在怎么玩才能通过此关。望您指点！**

（湖北枝江 王志国）

A 在沼泽的前面钓鱼，与莫妮卡对话后会发生事件，之后再钓鱼时，用“**毒リンゴ**”作为鱼饵。应**エンペラ-マ-ダン**的要求去钓“**ハグハグ**”，如果没有了“**ミミ-**”的话，可以去找**ノ-ム**交谈，还能再获得5只。当**エンペラ-マ-ダン**有“！”的表示后对它使用“**ハグハグ**”，前往小矮人的住所，返回夏洛特，再去小矮人之家，之后就能使用卡朋特里昂和时空门了，如果立即前往未来的话还可以取得2枚**つづら**。在怪鱼之沼与**マスタ-ウ-タン**见面，就能挪开岩石，之后就可以上到第5阶层了。

Q **小弟有问题要问龙哥，请龙哥笑纳。1、《战神2》有三个巨马的马车那里，转了三个颜色的杆之后它们就回转回去，马车还是不走，为什么呢？2、真354中甄姬的4级武器啊“月妖日狂”怎么打？**

（宁夏银川 李小龙）

A 1、它们的确是会再转回去，不过这期间是有一个时间的，你需要做的是在转动机关之后的这一小段时间内快速赶到与机关颜色相同的另外一个机关出激活才行，这里想要完成谜题最关键的就是速度。2、“月妖日狂”的入手方法：困难模式，合肥新城之战，击破300人后找曹丕引发动画，然后就有贵重品情报了（在孙权本阵处）。

Q **龙哥，1、《战神1》中在最高难度下，最后营救母子两人实在是太难了，□□△不对吗，可就是不行。2、本来打算买360的，看好大红色120G版本的，可惜货源紧俏，天价，也让我这个5元党望穿秋水，只得顶上了生化套装。幸好E74这篇报道及时出炉，让我又再有理由等待这个夏天的结束。3、PS2上是否不会再出什么大作？4、Wii上的《生化危机 安布雷拉编年史》会移植到PS2上吗？好期待！5、NDS上的生化有一个地方，在楼梯上有个密码门怎么进？6、《生化危机 代号维罗妮卡》PS2版中有个飞机轮船等交通工具的谜题怎么破？7、《生化危机 爆发》可以连线吗？本期内容说客服早已关闭，但两机相连可否？8、好想玩生化123，PS2上能玩吗？是否要买正版？记忆卡通用吗？9、最后一问：请万能的龙哥稍微转动您聪明的大脑，回答小生的问题吧。**

（杭州 陈欣）

A 1、这个确实颇有难度，而且还得加上那么一点点运气的成分，龙哥给你推荐个打法套路吧：首先用O摔死幻影，记得留意老婆的血量，血量还剩1/3的时候变身（L3+R3）之后马上放哈迪斯，放完的瞬间马上接一个波赛东之怒。然后就是无限放，直到变身结束，再接一个哈迪斯，这个时候应该是用掉1/4的魔法了，然后趁哈迪斯的魔法时间，迅速加血给老婆，然后再摔幻影直到其血量再次剩下1/3，马上放一个波赛东之怒，加血，这个时候应该正好可以变身，然后就是重复之前的操作……最后补几刀给剩下的幻影应该就差不多了。2、呵呵，你也别太在意，基本上双65的机子还是没什么问题的，E74那个概率其实比较小。3、估计没什么戏了。4、这个嘛，个人以为可能性是非常之小的，CAPCOM虽然也不是那么靠谱了，但这种事似乎还是不大会做的。5、B3楼梯旁的那个入口？这个需要三组密码，第一组在附近门内的一个房间，里面有很多僵尸，桌上有个机器，使用MO磁片可以获得第一组密码；停尸间里使用磁片可得到第二组密码；动力室也有一台机器，使用磁片可得第三组密码。凑齐三组密码后来到B3楼梯旁的入口，进入后最深处的墙上有个机器，调查三次输入密码后就可以救到克里斯了。之后回到地下一阶的大门前，使用在威斯克身边拾起的钥匙开门，来到停机坪与暴君展开最终决战，胜利后即可欣赏过关动画。6、这个需要得到“陆海空三证”，入手方法是，进“警备室”出大门、到达“地裂的集会广场”进西边的电梯、爬楼梯下去到达“空港电梯”、将对面墙上的手把拉下出门上2F、抽风机启动、从2f“待合室”到“备品仓库前通路”、将墙上的“油压控制系统”“备品仓库”调到可以为止、退到桥头，操作机器让桥下降、下楼过桥到当初克莱儿嵌【陆海空三证】的地方后入手，之后拿到模型展示室使用就会出现密道。7、按说应该不行。8、可以通过在PS2上玩PS游戏的方法，记忆卡不通用，必须使用PS记忆卡才能存储。9、以上。

Q **1、《战国无双2》中偷取稀有技能的精确条件到底是什么？2、《战国无双2》中除了拼无双之外，有什么方法能使锷迫的出现几率高一些？那些杀阵攻击华丽，视觉效果很爽的。**

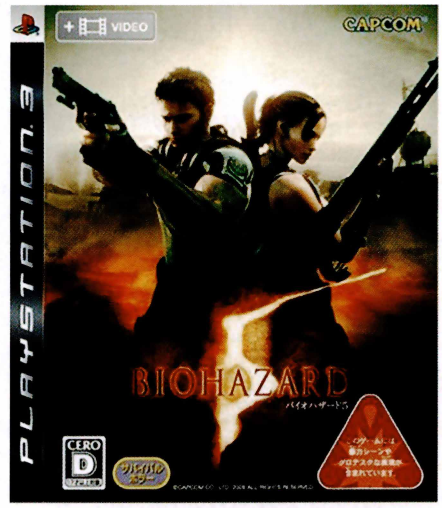
（大庆 王铭）

A 1、稀有技能偷盗系统是2中新增的系统，敌方武将所持技能在武将情报里可以看见，如果满足一定条件击倒对方，就可以习得该技能，但前提条件是必须已经学会该技能的上一级，例如要偷得虎乱2必须已经学会虎乱1。要注意的是，易和普通难度下武将持有的技能是一样的，难难度下有所改变，会增加许多高级技能。2、只能互拼无双时才会出现。

Q **龙哥您好：1、PS3刷系统版本是通过PSP来升级，还是用光盘刷系统版本？2、由于在云南省昆明市生化5的版本太多，我想您龙哥给我支个招，怎样分别出哪些是日版？3、2008年10月底买了一台160GB版本的PS3，我插上HDMI的线没有声音，这是为何？4、在市场上怎样分辨出PS2和PS3的线材哪些是原装、哪些是组装，有没有什么办法？**

（云南昆明 刘峻宇）

A 1、给PS3系统升级有三种办法，一是有的游戏软件光盘里面自带了升级软件，安装该游戏时可以直接选择升级即可；二是将PS3连接到PSN网络上，需要升级的话会自动弹出提示，选择是即可，这个也不用管，不过我国用户通过PS3网络下载升级的话速度会非常慢，所以可以考虑第三种方法，也即是先通过PC下载升级包，之后再拷贝到PS3主机里进行升级。下载完后在记忆卡根目录下建立 PS3/UPDATE文件夹，把下载好的升级文件COPY进去。只要建立PS3/UPDATE的文件夹将升级文件拷贝进去，插入PS3就能看到了。选择升级，选择第二个，也就是本地升级。点确定后开始升级，第一个百分比并不是升级系统，应该是COPY入PS3的系统内，这个百分比结束后，需要自动重新启动PS3，重启完毕后，点击手柄的PS按钮，系统需要你确认是否升级，点确定后，开始升级，升级期间最好不要断电，再次重启，开机再次确认手柄后，系统升级完成。2、见图，按照这个找即可。3、先确认线材是否插好了，



←这个就是日版PS3《生化危机5》的游戏包装盒封面了。

用HDMI连上PS3和电视后应该会弹出个窗口问你是否用HDMI传输声音，此时应该选“是”，之后选择自动设定。如果选了“否”的话，可以去音频设置中选择HDMI输出而不是AV输出。按照上述方法操作一遍应该基本能解决问题了，如果这样都不行，只可能是线的问题。4、这类线材一般分为原装、高仿和低仿。原装的包装纸有金属拉丝的花纹，挂钩口处镂空处塑料层次分明，切口整齐；高仿的包装纸是普通的银灰色，挂钩口出塑料虽然有层次，但是包装纸和塑料没有对齐；低仿的挂钩口处塑料没什么立体感，就是挖了个洞。原装贴纸字迹清楚，周围一圈红色边框整齐清楚，PS3图片稍微泛红。高仿的红色边框位置不正，PS3图片是黑色；组装的印刷奇差，图和字都很模糊。原装的生产日期都是一个个打印上去的；高仿的生产日期是一次性印好的；低仿的效果极次。除了这些还可以看接口部分是否紧凑等等。

Q **1、《最终幻想4》中每个城镇里的舞者有什么特殊意义吗？托罗亚城中有一个需要花10000大洋进入的舞台有什么东西可以获得？2、艾吉王子的废墟城堡里向下的楼梯口旁的宝箱怎么得到？魔法兄妹俩能复活吗？**

（黑龙江大庆 王飞）

A 1、没有什么特殊意义，单纯好玩而已。不像在FF5中，弹完所有的钢琴后可以给吟游诗人学会全部的曲子。在托罗亚的酒场中花1万大洋向门口的人购买会员证Pass（かいいんしょう）才能进入，不过里面什么东西都没有，只能够欣赏一场舞蹈而已。2、虽然无法确定你指的具体是哪一个，不过你只要在这个版面中对着所有的墙壁都试一下能否穿越过去，总有一条路能绕过去的。另外，那是姐弟俩，不是“兄妹”，关系完全搞反了……由于他们是对自身施放的强力石化咒，所以即便是贤者泰拉都无法解除石化，也就是说姐弟俩是无法复活的。

豪游根特别版
新闻图片区



CAPCOM推出的《怪物猎人》玩偶，此外还有小猪蚊香壶与杯子等周边。



越野竞速游戏《Fuel》因其拥有无可匹敌的超大地图而被载入吉尼斯世界纪录。



玩家自制的马里奥偷蛋版的“怪物猎人”恶搞图，虽然画面糙了一点……



据说中娱在线制作的游戏《猎刃》因为与怪物猎人过于类似而被CAPCOM找上门来。



Xbox LIVE入选吉尼斯世界纪录，并被授予“用户最多的游戏主机在线服务”称号。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



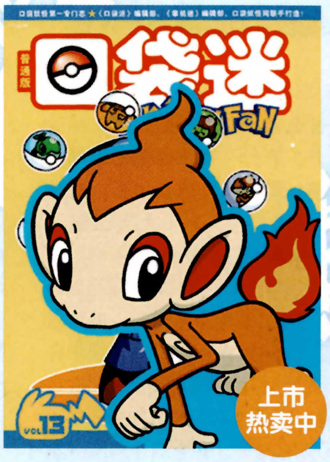
■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■掌机迷2009年第5期 定价9.8元

本期给大家带来《魔界战记2》《牧场物语蜜糖村》的详细攻略,特别策划带大家走进游戏中的“怪圈”。

电子游戏软件	
2008年第1～24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～12期	6.99元
电子天下·掌机迷	
2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~6期	9.80元
动感新势力	
64~65、72、74~76期(其它已售完)	9.80元
66、72~76期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~6期	15元
口袋迷14、16	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



■SO COOL 2009年第(6)期 定价15元

《搜酷》6月号挟变形金刚版周杰伦一同火爆上市。潮流圣经《搜酷》带来了同《变形金刚2》一样热辣的搭配潮流盛典。如何跟上博尔特的时尚造型？怎样寻找最适合自己的夏日装扮，赶紧翻开最新《搜酷》吧！

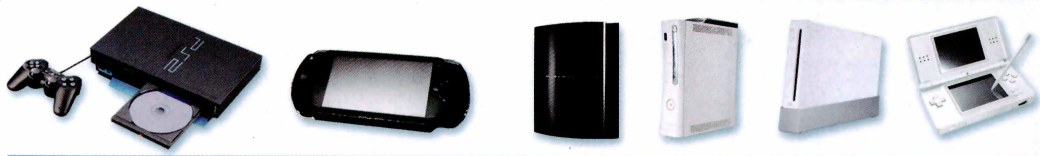


■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障



PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	日版1750 艺隆聚兴	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1750 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年6月30日。本版广告联系电话：010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

武汉夏源电玩

钻石信誉，五星级服务。

★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP，NDSL及主机套装的朋友，均有机会获得价值50-100元的豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027-82774106垂询。“电软”的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！）

●邮购：027-82774106丁小姐，027-59200671夏女士，QQ：573375894

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000（未破解）：880元 ★PSP3000：1100元 ★NDSL：1040元 ★Wii：1340元 ★PS2 9万系：850元 ★XB360主机（双65纳米)：1760元 ★80GB港版PS3：2500元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营柜：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

购机问题回答

问：PSP GO已经公布了，我是现在买PSP 3000好，还是等GO呢?

答：各有利弊。PSP GO因为取消了光驱，所以游戏必须在网上购买之后下载，比较繁琐。不过GO增加了16GB的固态内存，所以对于只想把它作为时尚MP4使用的人来说是非常方便的。至于想玩游戏的玩家，还是推荐买2000或3000型。

问：PSP GO的国内售价预计会是多少呢?

答：尽管现在PSP固件成本降低，而且取消了光驱，但因为增加了16GB的内存，而且滑盖设计也比原来复杂，所以价格略高于当前的PSP 3000，为249美元，预计到时候国内的售价会在2500左右。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★丁果数码A320多媒体小PSP游戏机：540元 免邮费

★PS3（黑、白、银、自选）：主机+手柄+电源线+AV线+80G硬盘+说明书：2500元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1300元

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1800元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+原装耳机线控+挂绳+包+4G棒+膜+游戏+数据线+水晶壳：1250元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1280元（+50换8G棒）

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+256M内存+游戏:1750元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+S端子线+游戏：900元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+DSTT烧录卡+2G内存+膜+游戏+数据线+水晶壳+包：900元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1450元

★2手NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：680元（颜色齐全）

★PSP最经典游戏合集20张：130元 ★PSP最新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP超经典电影合集30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新下载游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元

★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

法庭之外的逆转，在此展开

Hot Topic 主题是New逆转Not裁判！

《逆转检事》和《逆转裁判》系列相比，最大的不同点在于它没有法庭辩论的部分。所有案件的侦查、推理和寻找犯人的过程都在法庭之外的地方完成。游戏的调查部分改用第三人称视角，控制主角御剑和其他角色对话、调查可疑的地方，寻找证据，最后通过和相关的人对谈，从他们的证言中揭露矛盾，找出事实的真相。对决部分虽然不在法庭上进行，但是基本方式与法庭相同，也是通过追问、出示证据等方法指出矛盾，最后把真正的犯人绳之以法。虽然本作和《逆转》裁判系列相比有很大的不同，但是相信只要是逆转饭应该会好好地享受的。



↑游戏的系统追加了许多新的操作，玩家们要熟悉一下之后才能适应。



调查现场，寻找隐藏的线索证据！

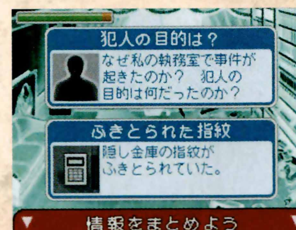
寻找证据的部分是本作与《逆转裁判》系列差异最大的地方。游戏将不再是单一的主视角，玩家操纵主角御剑在游戏画面中移动，调查不同的场所，会出现这个地点的扩大图，之后在对图中不同部分进行调查，得到各种情报和证物。在指定的调查地点选择"推理"，出示相关的证物，可以找到新的线索。随着故事的深入，御剑还会从各种人物那里得到新的调查方法。



↑调查现场寻找证据是最基本的。

组合逻辑，揭露案情背后的真相！

本作新追加的"逻辑"（ロジック）系统是玩家们需要了解的最重要的一点。御剑检察官在现场进行调查，以及和各种人进行对话的时候，会获得各种情报，包括证物、事件关系人资料等等。它们被储存在"逻辑"系统中。打开"逻辑"菜单，将两件情报组合（まとめる），如果这两者之间存在一定的联系，就可以通过逻辑推理得到新的情报，发现案件背后隐藏的事实。



↑将有联系的逻辑组合在一起。

揭露矛盾，寻找案件真正的犯人！

逆转系列的最大魅力就是利用发现的"矛盾"（ムジュン），在绝境中实现一发逆转。主角御剑从案件关系人那里得到各种情报，结合在现场调查发现的证物，发现案情中存在的矛盾。在与事件关系人的对话中，御剑会逐渐发现可疑的人物，之后就可以进行询问（证人寻问）。根据对方的主张或推理，玩家将从他们的发言中寻找矛盾。询问过程和逆转系列的法庭询问相似，可以追问证人（ゆさぶる）得到新的证言，也可以利用手头掌握的证据，揭露矛盾（つきつける），撕破对手伪装的面目，找到真正的犯人。虽然本作不存在法庭部分，但是与证人的询问也和以前的逆转裁判如出一辙。如果你对以前的逆转系列很熟悉，那么这个游戏就没什么难度。



逆転検事

逆转系列的最新作《逆转检事》以检察官御剑怜侍的视角讲述了另外一个发生在逆转世界的故事。虽然本作的故事和以前成步堂为主角的系列没有太大联系，但是对于逆转系列的粉丝来说，这部作品的魅力依然是无法抗拒的。无论你以前有没有接触过逆转系列，都可以把它当成新作来玩。 □文/猴子

NINTENDO DS NDS	本刊译名：逆转检事		2009年5月28日	
	文字冒险	CAPCOM	5040日元	日版
	媒体	1人	2048MB	全年龄

©2009 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.

WALKTHROUGH

《逆转检事》全程流程攻略

第1话 逆转の来访者

前 编

上级检事执务室·1202号

●调查开始，逻辑“犯行现场は执务室”追加

●逻辑“执务室のカギ”追加

●组合逻辑：“犯行现场は执务室”、”执务室のカギ”

●逻辑“犯人の目的は？”追加

●调查画面右下の死体，进入被害者周边扩大图

调查被害者周边扩大图

●调查被害者→证物“死体の所见メモ”追加

●调查地板上的手帐→逻辑“被害者は刑事”追加

●调查地上的书→逻辑“争つた形迹”追加

●调查画面下方的手枪→逻辑“拳铳”追加

●组合逻辑：“被害者は刑事”、“拳铳”→证物“被害者の拳铳”追加

调查手枪扩大图

●调查手枪的回转式弹仓

●调查画面左上墙上挂着的衣服

调查衣服的扩大图

●调查弹痕的部分，进行推理，出示“被害者の拳铳”→逻辑“もうひとつの拳铳”追加

●证物“隐し金库”追加

调查金库扩大图

●调查：ダイヤル→逻辑“ふきとられた指纹”追加、证物“隐し金库”的资料更新

●组合逻辑：“犯人の目的は？”、“ふきとられた指纹”→逻辑“ドロボウが目的？”追加

●组合逻辑：“ドロボウが目的？”、“争つた形迹”

调查书架扩大图

●调查画面右下白色带弹痕的书，进行推理，出示“死体の所见メモ”

●私の答えを示そう：“ファイルの位置”

●逻辑“あらされた本棚”追加

调查书架扩大图(再现)

●调查右下白色的书旁边缺少的部分

●证物“盗まれたファイル”追加

优木检事の推理

●对第四句：“でも、そのせいで死体に隠れたファイルの血文字に气づけなかつた。”出示证据“盗まれたファイル”，进入下一轮对决

マコを疑う理由

●询问之前，证物“マスタ—キ—”追加。

●追问第一句：“マコくんは、マスタ—キ—でカギを开け、执务室に侵入したのさ。”，选择“详しく聞く”，追加证言：“本棚を荒らし、金库を调べているから、ドロボウが目的だつたんだろうね”。

●随后对“本棚を荒らし～”这句，出示证据“隐し金库”，进入后编

后 编

检事局·12阶廊下

●调查画面右上的门（御剑检事的房间）

调查门的扩大图

●调查门把手、画面左下的沙发

调查沙发的扩大图

●调查：沙发下面的文件夹→证物“盗まれた0号ファイル”追加

●与マコ对话→出示“マスタ—キ—”→逻辑“盗まれていたマスタ—キ—”追加

●与マコ对话→“マスタ—キ—を使つた用事”

●与マコ对话→“优木检事の忘れもの”→逻辑“マスタ—キ—を使つた”追加

●组合逻辑：“盗まれていたマスタ—キ—”、“マスタ—キ—を使つた”→证物“优木检事の部屋”追加

●调查画面右上的门(优木检事的房间)

调查门的扩大图

●调查门把手→进行推理，出示“优木检事の部屋”

●私の答えを示そう：“ドアノブの指纹”

●出示证据：“须々木 マコ”→证物“优木检事の部屋”的资料更新

调查门的扩大图下方

●调查扉の下的纸条→证物“被害者の残したメモ”追加

●调查右上的篮球架→证物“バスケットゴ—ル”追加

优木检事の反证

●对第三句“そもそも、ボクはどうや



ってキミの部屋のカギを开けたっていうのさ？”出示证据：“マスタ—キ—”，或者追问这句，之后选择“异议をとなえる”，出示证据“マスタ—キ—”

●出示证据：“须々木 マコ”

●出示证据：“バスケットゴ—ル”

假说への反证

●对第三句：“それからずつと、执务室にいたんだ。”出示证据→“被害者の残したメモ”

●出示证据：”优木检事の部屋”

优木检事のアリバイ

●对全部证言进行追问，逻辑“优木检事のアリバイ”追加

●组合逻辑：“あらされた本棚”、“优木检事のアリバイ”→逻辑“もう1人の来访者”追加

●组合逻辑：“もう1人の来访者”、“もうひとつの拳铳”

优木检事のアリバイ2

●追问第四句：“そこにリョウが来たから、证据品を受け取つて警察局に向かつたんだ。”→追加证言“昨日起きた事件の证据品でね。《拳铳》と《ペンダント》の2つさ。”

●对新追加的证言“昨日起きた事件の～”出示证据→“被害者の残したメモ”

调查录像带的扩大图

●调查录像带背面的血迹

●出示证据：“盗まれた0号ファイル”

●案情告破，进入第2话

第2话 逆转エアライン

前 编

木之路が见たもの

●对第四句“御剑さまが、血だらけの凶器を持つて立つているのを！”出示证据→“サイフ”

●调查钱包上金色的突起部分，打开钱包，“アクビ—のサイフ”に的资料更新

木之路の推理

●对第二句：“アクビ—さまをお杀しあそばれたあとにうばつたものなのですから。”出示证据→“アクビ—のサイフ”

●出示证据：”死体の状况メモ”，转入搜查部分

从左边进入1Fラウンジ

●逻辑“犯人はどこにいたのか？”追加

●调查地板上红色葡萄汁的痕迹

调查地板扩大图

●调查地板上的足迹→逻辑“こぼれたブドウジュ—ス”追加

●调查电梯→逻辑“エレベ—タ”追加

调查杀害现场扩大图

●调查被害者的口袋→证物“アクビ—の写真”追加

●调查画面右下地板上的存钱罐→逻辑“凶器のゴ—ユ—くん”追加

●调查被害者的头部→逻辑“扑杀”、“割れたメガネ”追加

●推理：对被害者脖子上的挂绳出示证据“アクビ—の写真”→证物“行方不明の携带电话”追加

●组合逻辑：“凶器のゴ—ユ—くん”、“扑杀”→证物“ゴ—ユ—くん贮金箱”追加

●组合逻辑：“犯人はどこにいたのか？”、“エレベ—タ”→逻辑“同乘していた？”追加

●组合逻辑：“同乘していた？”、“こぼれたぶどうジュ—ス”→证物“ぶどうジュ—スの足迹”追加

目击したこと

●追问第一句：“ワシは、アクビ—がエレベ—タに乘るのをみたのじゃ！”→追加证言：“乘つていたのは、アイツ1人じゃつた！”

●对追加的证言出示证据→“ぶどうジュ—スの足迹”，进入新的证言

目击したこと2

●追问第二句：“何度も何度も怀中时计をカクニンしていたのじゃ。”→追加证言。

●对证言：“怀中时计の针は、飞行机に乘るたび、次の目的地に合わせておる。”出示证据→“スカイマガジン”

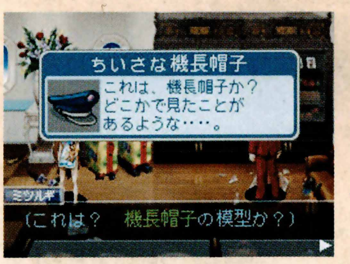
●追加证物“西凤民国の给油”、“白音 若菜の证言书”

●出示证据：“ゴ—ユ—くん贮金箱”，进入搜查部分，向右进入1F机内ショップ

1F机内ショップ

●逻辑“凶器のゴ—ユ—くん”追加

●调查打碎的物品陈列柜→逻辑“ちい



さな机长帽子”追加

●调查左边的旅行箱→逻辑“ス—ツケ—ス”追加

●组合逻辑：“ちいさな机长帽子”、“凶器のゴ—ユ—くん”→“ゴ—ユ—くんの贮金箱”的资料更新

●再次调查打碎的物品陈列柜

调查物品陈列柜扩大图

●中央の空きスペ—スで出示“ゴ—ユ—くん贮金箱”，追加逻辑“エアポケット”、“ゴ—ユ—くんの贮金箱”的资料更新

●组合逻辑：“エアポケット”、“ス—ツケ—ス”

调查ス—ツケ—ス周边扩大图

●出示证据：左边旅行箱的车轮

调查旅行箱扩大图

●调查箱子侧面的把手

●出示证据：“杀害状况メモ”→证物“ゴ—ユ—·ス—ツケ—ス”、“血だらけの布”追加

●进入第2话中编

中 编

空港：ロビ—

●与糸锯刑事对话→“初动搜查”、“狩魔 冥”

●向左进入机内1Fラウンジ

1Fラウンジ

●与ジンク对话→“ジンクの荷物”

●出示证据：“血だらけの布”→“血だらけの布”变成“ボルジニアの布”

●与ジンク对话→“木之路のこと”

狩魔 冥の推理

●对第二句：“犯行现场は、死体が发见されたこのラウンジ。”出示证据：“ゴ—ユ—·ス—ツケ—ス”

●出示证据：“ぶどうジュ—スの足迹”

●出示证据：调查画面中下方的2根线（拖行痕迹）

狩魔 冥の推理2

●对第一句“あなたは、エアポケットより前に凶器の贮金箱を用意していたのよ。”出示证据：“ゴーユーくん贮金箱”，进入搜查模式，向左进入1FCAルーム

1FCAルーム

●与木之路对话：“机长の许可”
●与木之路对话：“机内ショップ”
●出示证据：“ゴーユー・スーツケース”
●与木之路对话：“最后のスーツケース”

调查旅行箱扩大图

●出示证据：“旅行箱的标签”
●私の答えを示そう：“机内ショップ”
●私の答えを示そう：“木之路いちる”
●证物“スーツケースのレシート”追加
●进入第2话后编1

后 编1

B1F货物室

●调查地板上黑色的旅行箱→逻辑“狩魔 冥のプロフィール”追加
●调查库存的大批旅行箱→逻辑“ガラスのカケラ”追加
●组合逻辑：“割れたメガネ”、”ガラスのカケラ”
●与メイ对话：“空港にいた理由”→逻辑“国际警察”追加
●组合逻辑：“狩魔 冥のプロフィール”、“国际警察”



●与メイ对话：“アクビーの素性”→逻辑“密输”追加

ケッテイ的な证据

●追问第二句：“しかし、问题はエレベータを货物室に下ろす《カードキー》”→证言追加
●追问新加的证言“そして、凶器の贮金箱の～”→选择：“死体”
●证物“解剖记录メモ”追加
●逻辑“ゴーユーくん贮金箱”、“见つからない凶器”、“被害者の死因”追加
●组合逻辑：“ゴーユーくん贮金箱”、“被害者の死因”→逻辑“大きな凶器”追加
●组合逻辑：“见つからない凶器”、“大きな凶器”
●私の答えを示そう：“见せるものなどない”
●私の答えを示そう：“坠落死”
●出示证据：“西凤民国の给油”→证物“西凤民国からの荷物”追加，重新开始搜查

B1F货物室

●调查：画面左上的巨大货物
●与ジンク对话：“ホワイト氏の荷物”→逻辑“高价な美术品”追加
●组合逻辑：“密输”、“高价な美术品”
●ジンク对话：”美术品诈欺”→证物“レッド像の预り证””アリフ・レッド像”追加
●调查アリフ・レッド像

调查アリフ・レッド像扩大图(上)

●推理：调查石像的眼睛，出示证据：“アクビーの写真”

アリフ・レッド像扩大图(下)

●推理：调查压在石像下的布，出示证据：“西凤民国からの荷物”
●“レッド像の预り证”的资料更新
●出示证据：“ボルジニアの布”
●私の答えを示そう：“白音の目击证言”
●进入第2话后编2

后 编2

白音のアリバイ

●对最后一句：“午前5时から6时のアイダは…。CAルームに、一人でいましたあ。”出示证据：“スーツケースのレシート”，进入下一轮证言

うたがわれる理由

●追问第三句：“机内ショップの担当もエレベータのカードキーの管理もあのヒトだし。”→证言追加
●对新追加的证言出示证据：“レッド像の预り证”
●出示证据：“ゴーユー・スーツケース”
●私の答えを示そう：“事件の起こった场所”
●出示证据：“行方不明の携带电话”，进入搜查部分，从楼梯上去，来到CAルーム

CAルーム

●调查储物柜

调查手机的扩大图

●调查手机背面的摄像头，发现手机内的货物室照片
●进入手机内的照片，调查右边的纸箱
●出示证据：ボルジニアの布
●出示证据：ベッドシーツの箱
●案情告破，进入第3话

第3话 さらわれる逆转

前 编

バンドーランド：监禁场所

●与与美云对话：“大ドロボウ”、“ヤタガラス”
●调查地面单子上的移动电话
●调查画面上方的看板→证物“タイホくんフォトラリー”追加
●调查地面单子上的布偶的头部→证物“ワルホくんの头”追加
●调查画面左边的铁箱→逻辑“ロッカー”追加
●调查画面右上的柱子→逻辑“拘束されていた柱”追加
●调查画面上方架子中的纸箱→证物“タイホくん图鉴”、逻辑“キグルミ”追加

调查纸箱的扩大图

●调查左边的钥匙→逻辑“ちいさなカギ”追加
●与与美云对话：“诱拐犯”→ミクモ从门前移动
●调查铁门
调查隔壁房间的扩大图
●调查通往地下的梯子→逻辑“开いている床板”追加
●组合逻辑：“开いている床板”、“拘束されていた柱”→把地面上的单子拿掉
●调查地板上的小门→逻辑“地下への扉”追加
●组合逻辑：“地下への扉”、“ちいさなカギ”→逻辑“地下へのハシゴ”追加
●组合逻辑：“地下へのハシゴ”、“ロッカー”，脱出成功

バンドーランド：ウエスタンエリア

●与系锯刑事对话：“ロウ捜查官”、“今后の捜查”
●与美云对话：“今后の捜查”、“たったひとつ”
●与丈一郎对话：“诱拐事件”、“天野河光”、“小仓真澄”
●调查画面左边地面的足迹→逻辑“クツの形が分かれば”追加
●与タイホくん对话
●与原灰对话：“原灰ススム”、“タイホくん”、“手がかり”
●出示证据：“タイホくんフォトラリー”→逻辑“2人目のタイホくん”追加
●组合逻辑：“キグルミ”、”2人目のタイホくん”→逻辑“キグルミを着て逃走”追加
●证物“诱拐犯に盗まれたキグルミ”追加
●组合逻辑：“クツの形が分かれば”、“キグルミを着て逃走”
●调查画面左边地面的足迹
●调查车库→逻辑“被害者は诱拐犯？”追加

调查被害者附近的扩大图

●调查被害者→“杀害状况メモ”资料更新
●调查被害者的项链
●推理：对项链出示证据“杀害状况メモ”
●证物“小仓のペンダント”追加

狼 士龙の推理

●追问最后一句：“原灰巡查のような、この国の警察の连中以外にはな。”→证言追加
●对新的证言出示证据：“杀害状况メモ”，进入新的证言

原灰巡查の证言

●证物“タイホくんカー”追加
●对第三句：“タイホくんカーとともに梦を卖り、かつ犯人を探したでありますッ！”出示证据：“タイホくんカー”



●进入第3话中编

中 编

バンドーランド：ステージエリア



●与宝月茜对话：“茜のこと”、“目击者”
●调查画面内粉红色的三轮车
●与タイホちゃん对话
●与大婶儿对话：“オバチャンのこと”、“目击者”

オバチャンの目击证言

●追问第三句：“ふと见たら、そのヘンに男が2人立っていたんだヨ。”
●追问第四句：“そしたら、急に铳で“ズドン”！击たれた方が倒れたんだ。”
●搜查重新开始

バンドーランド：ステージエリア(事件现场再现)

●调查倒在地上的被害者，出示证据：小仓真澄の杀害状况メモ→逻辑“なぜ血痕がないのか？”追加
●组合逻辑：“被害者は诱拐犯？”、“なぜ血痕がないのか？”
●与宝月茜对话：“足迹检出”→证物“被害者のキグルミ”追加，重新开始证言

オバチャンの目击证言

●对第三句：“ふと见たら、そのヘンに男が2人立っていたんだヨ。”出示证据“被害者のキグルミ”→逻辑“ステージの影の中”追加，再次重新搜查

バンドーランド：ステージエリア(事件现场再现)

●调查左边的舞台→逻辑“かたづけられたステージ”追加
●组合逻辑：“ステージの影の中”、“かたづけられたステージ”
●调查现场的凶手，再次进入证言模式

ロウ捜查官の推理

●对第三句：“被害者がやってくると、ステージ上から击ち杀した！”出示证据：“杀害状况メモ”
●私の答えを示そう：“犯人と被害者の位置”

もうひとつの证据

●对第四句：“タイホくんカーでここに来て、杀人を行った。”出示证据：“タイホくんカー”
●出示证据：タイホくんカー的车轮部分
●进入第3话中编2

中 编2

バンドーランド：ウエスタンエリア

●与丈一郎对话：“ヒカルのこと”、

"手纸"→证物"ラブレター"追加
●与ヒメコ对话:"ヒカルについて"、"事件について"
●私の答えを示そう:犯人のアジト
●与画面左上的警官对话→证物"鞍马纯夫についての书类"追加

バンドーランド:犯人のアジト

●调查画面下边蓝色的箱子→逻辑"解体されたキグルミ"追加
●调查画面右下的地板→逻辑"折れた摸造刀"追加
●调查:画面右边的门

调查门附近的扩大图

●调查门把手→逻辑"外へのトビラ"追加
●调查画面左上的桌子

调查桌子的扩大图

●调查茶杯→逻辑"3つの汤のみ"追加
●调查折叠椅→逻辑"パイプイス"追加
●组合逻辑:"3つの汤のみ"、"パイプイス"
●组合逻辑:"外へのトビラ"、"折れた摸造刀"→证物"折れた摸造刀"追加
●与プロトタイホくん对话

调查キグルミ置き场扩大图

●出示证据:画面左下タイホちゃん的服装→逻辑"ワルホくんが足りない"追加
●组合逻辑:"ワルホくんが足りない"、"解体されたキグルミ"

调查ワルホくん服装的扩大图

●推理:调查ワルホくん的右手→出示证据:"タイホくん图鉴"
●证物"失われたモデルガン"追加
●进入第3话后编

后 编

バンドーランド:正门

调查タイホくん的扩大图

●调查布偶服中的项链→证物"ヒメコのペンダント"追加



织户 姬子の告白

●对最后一句:"小仓さんが私を里切って杀そうとしたんです!"出示证据:"小仓のペンダント"
●出示证据:"ヒメコのペンダント"
●出示证据:"鞍马 纯夫についての书类"
●出示证据:一人娘,进入下一轮证言

もうひとつの可能性

●对倒数第二句:"それを利用して、2人で今回の诱拐を计画した。"出示证据:"诱拐犯に盗まれたキグルミ"
●出示证据:"天野河 光",进入下一轮证言

天野河 光の证言

●追问最后一句:"ボクは、あの部屋から必死で逃げだしたんだ。"→证言追加
●对新的证言出示证据:"折れた摸造刀"
●出示证据:"ラブレター",进入新的证言

ステージエリアで起きたこと

●追问第三句:"そして、拳铳を私に向けて击とうとしたのよ!"→证言变更
●对变更的证言"そして、左手の拳铳を…"出示证据:"鞍马 纯夫についての书类"
●私の答えを示そう:どちらも正しい
●出示证据:"ワルホくんのアタマ"
●出示证据:"プロトタイホくん"
●出示证据:"失われたモデルガン",进入下一轮证言

ヒメコが见たもの

●追问第三句:"小仓さんを奥の部屋の柱にしばりつけておいて…。"→证言追加
●对新的证言出示"ワルホくんのアタマ"
●私の答えを示そう:御剑怜侍,重新调查

调查ワルホくん的扩大图

●调查:腹部的弹痕→"被害者のキグルミ"的资料更新
●调查:胴体上的手枪→证物"凶器の拳铳"追加
●调查:ワルホくん的头中→证物"カガミの破片"追加

决定的な证据

●对第一句:"凶器の拳铳に指纹がついているからまちがいない。"出示证据:"诱拐犯に盗まれたキグルミ"
●出示证据:"被害者のキグルミ"
●出示证据:选择腹部的弹痕
●モンダイのあるポイント:ホラーハウス
●出示证据:"カガミの破片"
●进入第3话后编2

后 编

出示证据:左边的タイホくん(绿色的圆点)

ホラーハウス(再现)

●调查ワルホくん,出示证据:"折れた摸造刀"
●私の答えを示そう:"ルミノール反应"→"折れた摸造刀"的资料更新
●推理:调查ワルホくん的左手→出示证据:"鞍马 纯夫についての书类"
●出示证据:折れた摸造刀
●"パンフレット"的资料更新

ホラーハウス(再现2)

●调查:左端的タイホくん

调查タイホくん扩大图

●推理:调查タイホくん的腰带→出示证据:"タイホくん图鉴"→逻辑"左右反转しているタイホくん"追加
●调查:墙上的镜子→逻辑"カガミの破片"追加,资料更新
●组合逻辑:"左右反转しているタイホくん"、"カガミの破片"
●出示证据:"パンフレット"
●私の答えを示そう:カガミのカベを动かす
●出示证据:镜子后面地图中的阴影部分
●出示证据:左端的タイホくん倒下的场所
●出示证据:被害者のキグルミ
●案情告破,进入第4话前编

第4话 过ぎ去りし逆转

前 编

地方裁判所:ロビー

●与狩魔豪对话:"今日の裁判"、"第2のKG-8号事件"、"ヤタガラス"→证物"KG-8号事件概要"追加

地方裁判所:控え室前廊下



●与马堂对话:"现场の状况"、"裁判の证人"
●与系锯对话:"现场の状况"→证物"系锯の证言书"追加
●与葛冰见子对话:"现场の状况"

地方裁判所:第2控え室

●调查被害者扩大图
●调查手枪→证物"凶器の拳铳"追加
●调查小刀→证物"凶器のナイフ"追加
●调查地上的塑料袋→逻辑"あらされたビニール"追加
●调查一条的左手→逻辑"インクの污れ"追加

调查被害者扩大图(移动后)

●调查一条左胸的口袋→逻辑"ポケットの万年笔"追加
●调查一条右胸的血迹
●调查真刈胸部的血迹→"凶器の拳铳"的资料更新
●证物"杀害状况メモ"追加
●调查画面下方的桌子→逻辑"整理された机"追加
●调查打开的窗户→逻辑"第2控え室の窗"追加
●组合逻辑:"インクの污れ"、"ポケットの万年笔"→证物"一条の万年笔"追加
●组合逻辑:"整理された机"、"あらされたビニール"→证物"ビニール袋"追加
●调查房间右面的电视

调查被害者扩大图(移动后)

●推理:选择手枪→出示证据:"一条の万年笔"
●"杀害状况メモ"的资料更新

事件の真相

●追问第二句:"このことから、一条检事は真刈を击った后で死んだことがわかるわ。"→证言追加
●对追加的证言出示证据:"系锯の证言书"
●私の答えを示そう:スジが通らない
●出示证据:"杀害状况メモ"
●私の答えを示そう:死体の重なり方

事件の真相2

●追问第三句:"つまり…同时に攻击したのよ。おたがいに。"→证言变更
●对变更后的证言出示证据:杀害状况メモ
●私の答えを示そう:どちらでもない
●出示证据:ビニール袋
●私の答えを示そう:犯行の动机

系锯刑事の动机

●追问最后一句:"どう?あなたの求める"カンペキな说明"になったかしら。"→选择"异议をとなえる"→"真刈杀害の动机",进入下一轮证言
2人を杀害した动机
●对第一句:"一条さんと真刈、2人を杀す动机をもっている人物なんていないわ。"出示证据:"KG-8号事件概要",进入新的搜查

地方裁判所:第2控え室

●与葛冰见子对话:"KG-8号事件について",出示证据:"KG-8号事件概要"
●私の答えを示そう:被害者
●再次与葛冰见子对话:"KG-8号事件について"、"マニィについて"
●进入第4话中编

中 编

地方裁判所:ロビー

●与葛冰见子对话:"马堂刑事について"、"事件发生时について"、"真刈透について"、"ヤタガラスについて"
●与系锯刑事对



话："杀害の动机"、"休廷中"、"今后の搜查"→证物"赏与袋"追加
●与系锯刑事对话：出示"系锯の证言书"→证物"どら焼き"追加
●向左进入控室前廊下

地方裁判所：控室前廊下

●与裁判长对话："事件发生时"
●与马堂对话："イトノコギリ刑事について"、"铳声について"



●私の答えを示そう："铳声の闻こえた时间"→证物"马堂の证言书"追加
●调查自动贩卖机→逻辑"自动贩卖机"追加
●调查：廊下左端

调查窗户附近的扩大图(上)

●调查粉红色的橡胶碎片→逻辑"ピンク色のゴミ"追加
●调查仙人掌→逻辑"窗际に置かれたサボテン"追加

调查窗户附近的扩大图(下)

●调查椅子上的手印→逻辑"系锯の指纹"追加
●调查椅子下蚂蚁聚集的地方→逻辑"アンコのカケラ"追加
●组合逻辑："窗际に置かれたサボテン"、"ピンク色のゴミ"→证物"割れた风船"追加
●组合逻辑："自动贩卖机"、"アンコのカケラ"→"系锯の指纹"的资料更新
●调查自动贩卖机

调查自动贩卖机扩大图

●推理：调查どら焼き标签上600日元的部分→出示证据：赏与袋→"どら烧き"的资料更新

休廷中に见たこと

●对倒数第二句："でも、トイレから出ようとした时は姿が见えなかったのです！"出示证据："系锯の指纹"，进入下一轮证言

休廷中に见たこと2

●追问第二句："しかし、私が见たときにあの刑事が座っていたとはかぎりませんぞ！"→证言追加
●对新的证言出示证据："马堂の证言书"
●出示证据："割れた风船"，进入下一轮证言

警备中に起こったこと

●追问第三句："それから铳声が闻こえるまでの间、ずっと廊下にいたッス！"→证言变更
●对变更的证言出示证据："系锯の指纹"
●出示证据："どら焼き"，进入新的搜查

地方裁判所：第3法廷

●与美云对话：出示"どら焼き"
●与美云对话："お父さん"→证物"约束ノート"追加
●与美云对话："系锯圭介"、"どら焼き"出示证据"约束ノート"
●进入第4话后编

后编

地方裁判所：第1控え室

●与马堂对话→证物"葛の香水"追加
●与马堂对话："休廷中"、"KG-8号事件について"、"一条との关系"、"葛との关系"、"ヤタガラス"

地方裁判所：第3法廷

●调查左边的检事席

调查证据扩大图

●调查手帐→证物"一条の手帐"、"ヤタガラスのカギ"入手
●调查信封、手枪和小刀
●出示证据："ヤタガラスのカギ"

调查小刀的扩大图

●调查：刀柄下部黄色的部分→"ヤタガラスのカギ"、"凶器のナイフ"的资料更新

地方裁判所：第2控え室

●与马堂对话："事件发生时について"
●出示证据：ヤタガラスのカギ
●再次询问"事件发生时について"

马堂の行动

●追问第三句："…铳声を闻いたのは…开廷直前的时间。"→证言追加
●对新加的证言出示证据："割れた风船"→逻辑"香水のニオイを逃がした"、"うるさいテレビ"、"消えた证物"追加
●组合逻辑："第2控え室の窗"、"香水のニオイを逃がした"→逻辑"开かれた窗"追加
组合逻辑："うるさいテレビ"、"开かれた窗"→逻辑"铳声は闻こえた"追加
●组合逻辑："消えた证物"、"铳声は闻こえた"重新开始搜查

地方裁判所：第2控え室

●调查电视周边的扩大图
●调查电视下边录像机的部分→证物"犯行ビデオ"追加
●推理：调查窗户→出示证据："犯行ビデオ"
●私の答えを示そう：犯行时刻
●进入第4话后编2

后编2

葛弁护士の推理

●对全部的证言进行追问，出示证据：



"犯行ビデオ"
●私の答えを示そう：窗が开いていた
●出示证据："葛冰见子"，进入下一轮证言

葛弁护士の反证

●对第一句："窗が开いていたからって…私が开けた证据があるのかしら。"出示证据："葛の香水"

一条を杀せない理由

●追问最后一句："だって一条さんを杀したナイフが、どこにあったか知らないもの。"证言追加
●对新的证言出示证据："ヤタガラスのカギ"
●出示证据："ヤタガラス"
●出示证据："どら焼き"
●进入第5话前编

第5话 燃え上がる逆转

前编

永世中立剧场：ロビー

●调查：画面左上桌子上的宣传手册→证物"大使馆のパンフレット"追加
●与トノサマン对话→证物"トノサマンのサイン"追加

ババル大使馆：秘书执务室

●与狩魔冥对话→逻辑"冥の归还"追加
●与狩魔冥对话："杀人事件""ヤタガラス"→逻辑"恶事を盗む"追加
●组合逻辑："冥の归还"、"恶事を盗む"
●与狩魔冥对话："密输犯"→证物"コードピア纸の书类"追加
●调查被害者→证物"マニィの死体所见メモ"追加

调查被害者扩大图

●调查地上的小刀→逻辑"ナイフの柄の模样"、证物"凶器のナイフ"追加
●调查被害者的口袋→调查钥匙握把的部分→证物"ヤタガラスのカギ"追加
●与ダミアン对话："マニィ"、"改装工事"、"コードピアについて"→逻辑"大使馆で使われていたカギ"追加
●调查：画面左上的金库→逻辑"开かない金库"追加
●组合逻辑："大使馆で使われていたカギ"、"开かない金库"

调查保险柜扩大图

●调查金库内的纸条→选择"二重构造になっている"
●推理：调查保险柜左边的钥匙孔→出示证据"ヤタガラスのカギ"→调查小刀的尖端

调查保险柜扩大图(二重底开放后)

●推理：调查保险柜内的纸→出示证据"コードピア纸の书类"
●调查画面上部墙壁上的蝴蝶图案→逻辑"ババルの蝶"追加
●调查黄金雕像→逻辑"ババルのダイカイ像"追加
●组合逻辑："ババルの蝶"、"ナイフの柄の模样"
●调查画面右上墙壁上的刀（蓝色衣服下方）

ミクモを捕まえた理由

●追问第三句："そして、その少女は自分がヤタガラスだと名乘っている。"→证言追加
●对新的证言出示证据：コードピア纸の书类

决定的な证据

●对第二句："凶器はチョウのツカのナイフ。それを持っていた彼女が犯人だ。"出示证据："凶器のババルナイフ"，重新开始调查

调查小刀的扩大图

●调查：刀柄接口的部分→证物"ババルナイフのツカ"追加

调查小刀的扩大图(刀柄摘除后)

●调查：小刀刀柄金属的图案→出示证据："大使馆のパンフレット"
●进入第5话中编1

中编1

永世中立剧场：ロビー

●与ダミアン对话→证物"ババルインク"追加
●与狩魔冥对话→"ババルインク"的资料更新、证物"伪札"追加

アレバスト大使馆：大使执务室

●与马堂对话："初动捜查"、"容疑者"
●调查画面右上暖炉旁边的桌子→证物"トノサマンと握手の写真"追加



●调查画面右端的窗户→证物"トケイソウ"追加
●调查黄金雕像→证物"アレバストのダイカイ像"追加

调查雕像扩大图

●推理：调查雕像→出示证据："トノサマンと握手の写真"→"アレバストのダイカイ像"的资料更新

调查被害者（假面怪盗）的扩大图

●调查右手的字条→证物"假面マスク2世のメモ"追加
●调查剑→证物"トノサマン・ソード"追加
●调查头部的血迹
●与矢张对话："トノサマン"、"事件当时"、"凶器"→逻辑"エントツから烟"追加
●调查：墙上的3把刀

调查墙壁的扩大图

●推理：选择左边的长矛→出示证据：トノサマンのサイン→证物"トノサマン・スピアー"追加
●调查：墙上的3把刀

ヒメサマン(大婶儿)登场

●与大婶儿对话："ヒメサマン"→证物"ピンチヒッター依赖书"、"ストーカーの手纸"追加
●与大婶儿对话："事件当时"→逻辑"ダンロを使用"追加
●证物"女性用の肌着"追加
●与大婶儿对话→出示证据：女性用の肌着→逻辑"邻の部屋の女性用肌着"追加
●与大婶儿对话："とのさまんじゅう"

→证物“とのさまんじゅう”追加
●组合逻辑：“エントツから烟”、“ダンロを使用”→逻辑“つながっているエントツ”追加
●组合逻辑：“邻の部屋の女性用肌着”、“つながっているエントツ”→逻辑“つながっているダンロ”追加

屋上での出来事
●追问最后一句：“つい、サンタクロースになってみたくなったワケよ。”选择→“异议をとなえる”→出示证据：“オバチャン”、“ピンチヒッター依赖书”，进入下一轮证言

矢张の主张
●对最后一句：“そんなハズカシイこと…オレがするわけねーだろ！”出示证据：”ストーカーの手紙”
●出示证据：选择纸上写着“ヒミ”的部分
●出示证据：“トノサマンのサイン”，进入下一轮证言

矢张を疑う理由
●追问第二句：“そばにはトノサマン●ソード…ソソるニオイと色をしていたな。”→证言追加
●对新的证言出示证据：“トノサマン●スピアー”
●“トノサマン・スピアー”的资料更新，进入下一轮证言

矢张を疑う理由2
●追问第三句：“大使馆はくまなく捜查したが、血液反应が出たのはこの凶器だけだ。”→选择“异议をとなえる”→出示证据：“アレバストのダイカイ像”，开始调查

调查アレバストのダイカイ像扩大图
●调查：底部的手印
●进入第5话中编2

中编2

外ステージ
●与系锯对话：“搜查报告”→证物“影绘のランタン”追加
●与ダミアン对话→出示证据：“ババルのダイカイ像”
●证物“ピック”、“葛の香水”追加
●向下进入永世中立剧场，从大厅向左一直走，来到ローズガーデン

ローズガーデン
●调查水池→证物“给水栓”追加
●调查右边的王女雕像
●调查左边的ダイカイ王雕像
●与ロウ对话：“ヤタガラスの出现”

调查ローズガーデン全体图
●出示证据：“右边的王女雕像”、“左边的ダイカイ王雕像”

调查王女像扩大图
●出示证据：“王女的左手”



●证物“ヤタガラスの写真”追加
●向下进入永世中立剧场，从大厅，经过野外ステージ，进入ババル大使馆秘书执务室

ババル大使馆：秘书执务室
●调查：最左边的桌子

调查桌子的扩大图
●调查桌子上的墨水和桌子的抽屉

调查桌子的扩大图(抽屉打开后)
●推理：选择抽屉里梯形的便签→出示证据：假面マスク2世のメモ
●与ダミアン对话→“ヤタガラスの写真”情报变更、证物“ババルの火灾”追加
●与ダミアン对话：“午前の行动”→逻辑“改装工事”追加、证物“ダミアンの证言书”追加
●与ダミアン对话：“午后の行动”、“マニィのババルインクについて”、“假面マスク2世への依赖について”

ババル大使馆：秘书执务室(火灾时再现)
●调查：最右边的时钟→证物“ワイヤー”追加
●调查：右边的绿色火焰→出示证据：“影绘のランタン”、“ババルインク”、“伪札”，“伪札”的情报更新
●与系锯对话：“灾害时の状况”、“目击したもの”→逻辑“シーナの居场所”、“左右对称の构造”追加
●组合逻辑：“つながっているダンロ”、“左右对称の构造”→逻辑“回转扉が使われた？”追加

调查暖炉的扩大图
●推理：出示证据：“ダミアンの证言书”→逻辑“消えた燃えカス”追加
●组合逻辑：“回转扉が使われた？”、“消えた燃えカス”→证物“ダンロの回转扉”、逻辑“ダンロの回转扉を使って逃げた”追加
●组合逻辑：“シーナの居场所”、“ダンロの回转扉を使って逃げた”
●进入第5话中编3

中编3

“假面マスク2世のメモ”情报更新
●出示证据：“シーナ”
●出示证据：“ヤタガラスの写真”或者“ババルの火灾”

シーナの行动
●对倒数第二句：“邻の部屋にいた私に、ヤタガラスの姿を见ることはできない。”出示证据：“ダンロの回转扉”
●出示证据：“ダミアンの证言书”

シーナの反证
●对最后一句：“マニィの执务室からも、あやしいモノは何も见つからなかったわ。”出示证据：“ワイヤー”
●出示证据：选择シーナ所在的房间
●私の答えを示そう：コート
●出示证据：“ババルインク”
●私の答えを示そう：コートを燃やす
●出示证据：“葛の香水”
●私の答えを示そう：どちらでもない
●出示证据：“ババルナイフのツカ”
●证物“カンザシ”、“キリフダ”、“ビデオテープ”追加
●进入第5话后编1

后编1

ビデオ鉴赏
●出示证据：车上的国旗



国境を越えた凶器
●对倒数第二句：“この2つだけが、难攻不落の国境を越えて反对侧の国へ行った。”出示证据：“アレバストのダイカイ像”或“ババルのダイカイ像”
●出示证据：“ヤタガラスの写真”
●出示证据：“アレバストのダイカイ像”

アレバストでの行动
●追问最后一句：“准备が整ったから、执务室へカーネイジ大使を呼びに戻ったわ。”→证言追加
●追问新的证言，继续追加第二个新证言
●对最后的证言出示证据：“トケイソウ”，开始调查

调查トケイソウ扩大图
●调查：“プランターの土穴”、“トケイソウ”
●私の答えを示そう：证据品を见せる→出示证据：“かんざし”
●出示证据：挂在墙壁上的十字弓，进入新的证言

国境を越えた凶器2
●追问第二句：“ここからボウガンで发射しても、像をくくりつけたら届くわけねぇ！”→证言追加
●对新的证言出示证据：“ワイヤー”
●私の答えを示そう：圆运动
●出示证据：天井上的风扇
●出示证据：“トケイソウ”
●出示证据：“アレバストのダイカイ像”，开始调查

调查アレバストのダイカイ像扩大图
●调查雕像的头部付近
●调查：从雕像中掉出的东西
●证物“伪札の原板”追加
●私の答えを示そう：“キリフダを使う”或者“キリフダを使わない
●出示证据：マニィ右手的卡片
●调查卡片背面的血迹
●出示证据：左胸的口袋部分
●出示证据：中央左上的勋章(红色圆点的部分)
●证物“カーネイジの伤”追加
●进入第5话后编2

后编2

永世中立剧场：ロビー
●逻辑“カーネイジの焦り”、“マニィの伪札づくり”追加
●组合逻辑：“改装工事”、“マニィの伪札づくり”
●私の答えを示そう：カーネイジ→逻辑“マニィ杀害の动机”追加
●组合逻辑：“カーネイジの焦り”、”マニィ杀害の动机”
●调查宣传手册前面的照片

调查照片扩大图
●调查：カーネイジ的花束
●推理：选择黄色的花→出示证据：凶器のアレバストナイフ
●证物“记念写真”追加、“凶器のアレバストナイフ”情报更新
●出示证据：永世中立剧场
●证物“监视カメラの映像”追加

ビデオ鉴赏
●私の答えを示そう：午后5时23分
●调查手推车→证物“手押し车”追加
●追问第三句：“あなたがたの假说によれば、私のマニィは密输の共犯者なのだろう？”→证言追加
●对新的证言出示证据：“假面マスク2世のメモ”，开始新的证言

カーネイジのアリバイ2
●对最后一句：“私がマニィを杀すタイミング自体、ないのではないかな？”出示证据：”记念写真”，进入下一轮证言

カーネイジのアリバイ3
●对最后一句：“私が永世中立剧场から死体を运ぶなど、出来るわけがない！”出示证据：监视カメラの映像
●出示证据：在マニィ的尸体上发现的纸条
●调查：手推车中的血迹，进入下一轮证言

アレバスト大使馆での行动
●对全部证言提出追问
●私の答えを示そう：左右对称
●出示证据：ババル一侧有水池的场所
●出示证据：“ババルの火灾”
●出示证据：“给水栓”
●出示证据：“ピック”
●出示证据：“凶器のアレバストナイフ”
●进入第5话后编3

后编3
●追问第四句：“だが、ショーの内容はオボえている。それが证明になるだろう？”→证言追加
●对新的证言出示证据：”トノサマン・スピアー”
●私の考えを示そう：见た
●出示证据：“手押し车”
●逻辑“日の丸とのさまんじゅう”、“とのさまんじゅう”、“手押し车の死体”追加
●组合逻辑：”とのさまんじゅう”、“手押し车の死体”→逻辑“とのさまんじゅうを取り出した”追加
●组合逻辑：“日の丸とのさまんじゅう”、“とのさまんじゅうを取り出した”
●调查：“とのさまんじゅう”的“日の丸”的部分
●出示证据：“カーネイジ・オンレッド”
●出示证据：“カーネイジの伤”
●出示证据：“ヤタガラスのカギ”
●案情告破，全剧终

挥舞手中的指挥棒一起来战斗！



NINTENDO Wii	本刊译名：魔法指挥棒			2009年5月21日
	即时战略	Nintendo	5400日元	日版
	DVD	1-2人	1格	全年龄

1 使用Wii的双节棍来操控游戏

游戏中发动魔法的方法很简单，首先往上拿起双节棍或者按下Z键之后，就会在游戏屏幕中出现魔法咏唱画面。接着就按住A键，并用Wii的遥控器在画面中画出想施展魔法的符文，再放下双节棍或者放开Z键即可发动魔法。要使出组合两种符文的魔法时，只要在魔法咏唱画面中连续画出两种符文即可。这时候画符文的顺序就很重要了，例如先画完风再画出土的符文，跟先画完土再画风的符文，两种顺序的效果是完全不同的。此外，也可以在画面上连续画两次相同的符文。咏唱魔法时，游戏并不会就此中断，仍然是处于进行状态的。咏唱中也可以使用Z键来取代拿起双节棍时的动作。如果将符文画得很完整、很漂亮，还会发动强力一击，使效果提升等附加效果。 □文/七曜

2 灵活运用各种独特部队的乐趣

战斗中包含主角在内，最多可以派出四支部队攻击。每种部队都具有各式各样的特征。有的是攻击力高，适合在前线冲锋陷阵当盾牌。有的是可以施展间接攻击，但是防御力很低，这样一来就只能站在后排进行支援。有的则擅长在水地形中移动和战斗的特种部队，能出奇不意的袭击敌人。因为这些鲜明的特征而造就了独特个性的混合部队。在特殊地形的关卡，要针对敌人的特点派出有针对性的混合编队很重要。



↑灵活运用各种各样的魔法组合来战斗是本作最大乐趣。

3 在危难关头依然需要从容应敌

本作可以说是为Wii量身打造的作品，从名字就可以看出。既然名为“指挥棒”，那么当然是遥控操作了。由于本作的战斗是即时进行的，所以使用魔法向我方部队下达指示时必须迅速完成。要在短时间内从为数众多的魔法当中选择想使用的魔法，在画面上直接画符文显然是最为有效率和简洁的了。另外，在采用能够直接向导特定地点的Wii遥控器下，就算符文画的不太标准，游戏依然能够识别，这点令人感动非常欣慰。比如在战斗局势很紧张时，或者陷入危机时，就算符文画的不标准也没关系，魔法同样能在关键时刻发动。而在时间富裕的时候用心将符文画到位，就会发动强力一击，追加附加效果，提升魔法的威力。这样一来危机时能够有应急的处理方式，平常则可以用确切的操作达成想要的效果，基本不会出现那种因为判定严格而丧失弹性，经常出现误操作的情况。

4 组合符文所衍生的战略要素



本作中最基本的符文种类分为风、土、火、水四大种类，各自设计有基本符文和上位符文。使用上位符文施展魔法，以及组合使用两种基本符文时，必须占领称为“魔力闸门”的据点。要确保散步在战场各处的“魔力闸门”是非常需要考虑的战斗要点之一。还有如何击退觊觎魔力闸门而进犯的敌人，也将会是战斗的主要争夺点。能够确保“魔力闸门”的使用权，就是掌握了本作战斗的主动权。所以在游戏初期，要多多派遣怪物去夺取敌人的和中立的“魔力闸门”，借此增加自身的攻击输出源。

5 不同寻常的计分赛与特殊战斗

通过关卡后，会在结算画面对战斗过程给予评价。评价的种类总共有金、银、铜3种。只要在本篇故事中通过一次的关卡，就可以在“计分赛”这个模式随时再度挑战。此外，获得一定数量的金色勋章后，在计分赛模式中就会追加被称为“特殊战斗”的隐藏关卡。

其实隐藏关卡才是本作真正值得挑战的关卡，里面敌人的配置比普通关更难。



↑挑战关卡战斗更激烈。

6 “魔力闸门”是战斗重要环节

“魔力闸门”是拟定战术上的重要要素，在运用上位符文的游戏后期，“魔力闸门”上的攻防战会显得额外重要。也因为“魔力闸门”如此地重要，当夺到“魔力闸门”并且能够使用强大魔法时的爽快感也就无与伦比。“魔力闸门”是游戏后期战场上的核心争夺点，争夺的战略性与爽快感，在玩家实际体验过后，对游戏动力一定倍受鼓舞。



7 慎重选择参与战斗的同伴们

本作在进入战斗之前，请确认好敌方部队的配置与地形特性等条件，再选择参与战斗的我方部队。我方的能力依据每支部队的不同，会有各式各样的类型。因应各关卡的特征来分门别类地运用部队。在选择部队，并让部队参与战斗的界面中，会显示出部队的能力以供参考，这个设计很贴心。在战局中，玩家要在瞬间判断出时时刻刻持续不断变化的战况，并同时指挥同伴，在向同伴下达指示时，首先要借助A键和B键选择想下达指令的部队，再指定移动场所。如此一来该部队就会进行移动、战斗、破坏障碍物、占领据点等行动。

8 在外传享受到每位贤者的故事

本作除了故事模式之外，还达成特定条件后，就会出现以主角之外的魔法使作为主角的“外传”模式。外传由许多关卡所构成，如果把所有的外传合在一起，在故事上也会占相当庞大的份量。另外当然也会有一流的魔法使，贤者们的外传。

四大贤者在游戏正规剧情中没有给予剧情描写，在外传中可以了解到他们的故事。



9 四大魔法组合的具体实例解读

虽然在用Wii的遥控器画写符文时基本是单独使用，不过要是组合两种符文，就会让效果更为提升。这种情况下，将由一开始书写的符文来决定魔法属性。例如书写一个风之符文后，就会形成往前方刮风的攻击魔法。而在这个风之符文上再组合一种符文时，就会变化成具有第二个书写符文属性的攻击魔法。比如再加上一个同样是风之符文，那么攻击范围就会变得更广。不想让敌人接近同伴或特定地点时，会是很有用的魔法。如果加上的是火之符文那么就能发动“灼热呼气”，其不只是威力强劲，还能连续攻击好几段，因此能重创敌人。如果加上的土之符文那么就能发动“漫天飞沙”，这种魔法不只是能对敌人发动攻击，还有一定几率附带石化攻击，封住敌人的行动。如果加上的水之符文那么就能发动“倾泻浊流”，这种魔法会将命中的敌人向后推，滞后敌人进军的速度。所以熟悉各种魔法的搭配效果也是非常重要的。

©2009 Nintendo CO.,LTD.All Rights Reserved.

10 分别运用三种部队十分重要！

本作在战斗初期最多能让包括主角在内的4支部队出击。主角身为“魔法使”，在所有战斗中都需要出击。除此以外的出击部队要从“护卫战士”或怪物当中进行选择。而能够使用的部队上限也会随着故事的进展而逐渐增加。魔法使共有13种，是部队的指挥官，最多能率领3支部队进行作战。是唯一能够使用魔法的角色。虽然无法使用武器攻击，但却能够使用各式各样的魔法。魔法使在攻击、回复、辅助等方面，几乎都能以魔法来完成所有的工作。护卫战士共有16种，使用剑与弓等武器与敌人进行直接交战。不能使用魔法，手下带着4支被成为“军团”的人工怪物。在与敌人反复交战或是体力有所减少的时候，会暂时提升对敌人的伤害输出。怪物则是本作中种类最多、最低级的角色，共有42种。能够占领使用高威力魔法时必须的“魔法闸门”。



↑只有将三大兵种配合起来战斗才能百战百胜。

11 熟练掌握魔法是胜利的关键

本作里共有超过100种以上的魔法登场。或许会有玩家觉得，这么多魔法，根本没有办法完全记住各种符文的组合方式。如果说要完全掌握全部的魔法搭配，确实是需要下些工夫，不过魔法的组合是有规律可循的。只不过游戏中也存在着一些不符合规则的组合魔法。这些魔法都能够在“魔法图鉴”的项目中查看到。实际上在玩家玩过游戏之后，甚至会让人觉得查看“魔法图鉴”也是一种很有趣的行为，这也是游戏的一个重要的环节，完成“魔法图鉴”是本作中一个颇有成就感的要素。玩家必须反复来尝试没有使用过的魔法组合，并不断地开启“魔法图鉴”上所刊载的未知魔法，以记住新的魔法组合。这是一种玩家和游戏中主角一起成长的感觉，可以说是本作的精华所在。因为魔法都具有各种特征，战况则会随着使用的魔法而突然改变。



↑不光要熟练掌握各种魔法的画法，图鉴中的组合方式也要熟记。

全部四种魔法组合大图鉴一览！

编号	符文	名称	效果
001	风1	吹きつける风	向指定方向放出风
002	土1	立ち塞がる壁	在指定位置作出土壁垒
003	火1	弾ける火炎	发射出飞行的火球
004	水1	清流の恵み	以我方单位为中心角色小回复
005	风2	旋风の阵	以我方单位为中心发动烈风将敌人吹飞
006	土2	大地の苦难	指定范围内地形隆起
007	火2	爆炎の洗礼	指定范围内发生大爆炸
008	水2	清流の施し	指定范围角色回复
009	风1→风1	暴风の息吹	吹きつける风的强化版
010	风1→土1	吹き荒れる土沙	附带石化效果的土属性魔法攻击
011	风1→火1	烧けつく吐息	连续的火属性魔法攻击
012	风1→水1	押し寄せる浊流	水属性魔法攻击
013	风1→风2	绿玉の眼	风属性防御＋一定时间间隔后，出现风属性攻击魔法球
014	风1→土2	黄玉の眼	土属性防御＋一定时间间隔后，出现土属性攻击魔法球
015	风1→火2	赤玉の眼	火属性防御＋一定时间间隔后，出现火属性攻击魔法球
016	风1→水2	青玉の眼	水属性防御＋一定时间间隔后，出现水属性攻击魔法球
017	风2→风1	爆风の阵	旋风の阵的强化版
018	风2→土1	结晶爆	旋风の阵附加地属性的强化版，攻击附带石化效果
019	风2→火1	赤热の阵	旋风の阵附加火属性的强化版
020	风2→水1	冰柱花	旋风の阵附加水属性的强化版，攻击附带结冻效果
021	风2→风2	烈风の铠	发动风属性的极光，触碰到的敌人被吹飞
022	风2→土2	大地の铠	发动土属性的极光，触碰到的敌人被石化
023	风2→火2	灼热の铠	发动火属性的极光，触碰到的敌人被灼伤
024	风2→水2	冷气の铠	发动水属性的极光，触碰到的敌人被结冻
025	土1→风1	拒绝する壁	设置触碰到的敌人被吹飞的障碍
026	土1→土1	坚牢なる壁	对已经设置的土壁垒进行强化
027	土1→火1	烧けつく壁	设置触碰到的敌人被持续伤害的障碍
028	土1→水1	冻てつく壁	设置触碰到的敌人被结冻的障碍
029	土1→风2	跳ねる床	指定范围设置跳台
030	土1→土2	魅惑の石碑	设置附带魅了效果的陷阱
031	土1→火2	破裂の阱	指定范围内设置3个地雷
032	土1→水2	生命の果树	指定位置设置回复生命力的建筑
033	土2→风1	破裂の风玉	设置风属性的浮　陷阱
034	土2→土1	大地の回归	解除指定范围内，具有魔法效果的地形
035	土2→火1	涌き上がる灼热	指定范围内，地形发生溶岩
036	土2→水1	广がる冻土	指定范围内，地形发生冻土
037	土2→风2	见张りの风玉	破裂の风玉的强化版
038	土2→土2	奈落の诱い	指定范围内地形陷落
039	土2→火2	破裂の领域	指定范围内设置5个地雷
040	土2→水2	冻てつく冰块	指定位置落下冰块，触碰到的敌人结冻加伤害
041	火1→风1	气ままな龙卷	蛇形龙卷风发生
042	火1→土1	流转する岩石	向前直行的岩石发生
043	火1→火1	飞び散る火炎	弾ける火炎的强化版
044	火1→水1	冻てつく冰枪	放出直行的冰结弹
045	火1→风2	疾风の刃	向指定方向放出风刃
046	火1→土2	押し溃す岩石	流转する岩石的强化版，放出两个岩石
047	火1→火2	贯く火枪	火之枪放出复数射线
048	火1→水2	飞び散る冰枪	向3个方向发射冰结弹
049	火2→风1	大龙卷	爆炎の洗礼的风属性强化版
050	火2→土1	石柱花	爆炎の洗礼的地属性强化版
051	火2→火1	大爆炎	爆炎の洗礼的火属性强化版
052	火2→水1	大爆水	爆炎の洗礼的水属性强化版
053	火2→风2	龙の巢　z	大龙卷的强化版

编号	符文	名称	效果
054	火2→土2	进击する大地	向指定方向发动岩刺攻击
055	火2→火2	愤怒の雨	向指定方向发动火焰弹
056	火2→水2	冷血な雨	向指定方向发动结冻弹
057	水1→风1	西风の助力	指定范围内我方单位移动力上升
058	水1→土1	硬き岩铠	指定范围内我方单位防御力上升
059	水1→火1	燃え盛る刃	指定范围内我方单位攻击力上升
060	水1→水1	解咒の水药	指定范围内我方单位异常状态回复
061	水1→风2	暴风の护符	以我方角色为中心，在指定范围内风属性攻击无效化
062	水1→土2	鸣动の护符	以我方角色为中心，在指定范围内土属性攻击无效化
063	水1→火2	业火の护符	以我方角色为中心，在指定范围内火属性攻击无效化
064	水1→水2	奔流の护符	以我方角色为中心，在指定范围内水属性攻击无效化
065	水2→风1	狂乱の风	指定范围内敌人进入狂暴状态
066	水2→土1	怠惰の沙	指定范围内敌人移动力下降
067	水2→火1	混乱の炎	指定范围内敌人进入混乱状态
068	水2→水1	病魔の拿	指定范围内敌人进入病气状态
069	水2→风2	睡魔の雾	指定范围内敌人进入睡眠状态
070	水2→土2	大地の咒い	指定范围内敌人进入石化状态
071	水2→火2	魅惑の偶像	指定地点设置一个傀儡，进入效果范围的敌人对傀儡进行攻击
072	水2→水2	水流の泪	指定范围内出现水块地带
073	光→光→光	净化の光	指定方向发射极光
074	光→光→风1	神风の舞	发动巨大的龙卷
075	光→光→土1	光轮の守护兽	召唤光轮之守护兽
076	光→光→火1	逃れえぬ罪	以我方角色为中心，向范围内的敌人发射光之矢
077	光→光→水1	丰穰なる世界	地图上我方全员的体力和异常状态完全回复
078	光→光→风2	戒めの洗礼	指定范围内突起剑林，阻止敌人前进
079	光→光→地2	光翼の守护兽	召唤光翼之守护兽
080	光→光→火2	破军降临	向指定方向召唤光之战士
081	光→光→水2	极北の抱拥	指定范围内被冰之壁包围，中心受到水魔法的连续攻击
082	光→风1→风1	胜利への追风	地图上我方全员移动力大幅提升
083	光→风1→风2	凶风の守护兽	召唤凶风之守护兽
084	光→风2→风1	疾风迅雷	指定方向发动3个龙卷
085	光→风2→风2	天空の怒り	指定范围内将敌人卷上空中
086	光→水1→水1	苍の世界	指定范围内4枚水块按顺序爆炸，带有恐怖、狂暴、睡眠、病气的效果
087	光→水1→水2	大河の守护兽	召唤大河之守护兽
088	光→水2→水1	ゆきだるま	指定范围内发动吹雪攻击
089	光→水2→水2	银盘の踊り手	指定方向放出企鹅
090	暗→暗→暗	破灭の雷	指定方向内发动落雷攻击
091	暗→暗→风1	漆黑の灾祸	放出暗之球，敌人进入效果范围后，发动落雷攻击
092	暗→暗→土1	常暗の守护兽	召唤常暗之守护兽
093	暗→暗→火1	炎神の釜	指定范围内地形变为溶岩，并且喷出火焰
094	暗→暗→水1	暗夜の命脉	呼唤回战斗中途倒下的同伴
095	暗→暗→风2	暗暗の守护兽	召唤光翼之守护兽
096	暗→暗→地2	最期の叫び	指定范围内敌人陷入恐怖状态
097	暗→暗→火2	混沌の欺き	指定范围内陷落，中心地带发动魅惑效果，将敌人引入后，受到地雷伤害
098	暗→暗→水2	混沌への解放	全部“魔力闸门”变成中立状态
099	暗→火1→火1	炼狱の三头龙	范围内持续业火攻击
100	暗→火1→火2	猛火の守护兽	召唤猛火之守护兽
101	暗→火2→火1	破裂への诱い	指定方向设置发动寐了状态陷阱
102	暗→火2→火2	热情の舞台	以发动魔法角色为中心，范围内全部单位都中寐了状态
103	暗→土1→土1	斜阳なる世界	地图上我方全员无敌状态
104	暗→土1→土2	巨岩の守护兽	召唤巨岩之守护兽
105	暗→土2→土1	大地鸣动	指定位置陷落，落下岩石雨
106	暗→土2→土2	理の审判者	指定范围内发动斗神之铁锤

游戏基本操作方法说明

按键	操作	按键	操作
左摇杆	移动	X键	观察
右摇杆	转动视角，按下为放大瞄准	Y键	重攻击，配合钩爪特殊攻击
方向键	快速转身	A键	跳，悬挂时可收短绳索，配合钩爪特殊攻击
LB	配合左摇杆使用为翻滚	B键	轻攻击，悬挂时放长绳索，配合钩爪特殊攻击，破解终端机等
LT	发射机器手臂钩爪		
RB	切换武器	START键	打开菜单
RT	射击，扔手雷	BACK键	任务说明

灵活运用你万能的机器手臂

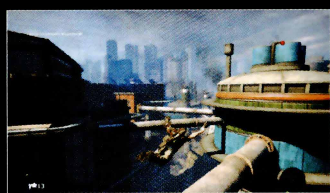
早在最初的FC版中，斯宾塞左手的机器手臂就是游戏的核心，这次更是有所强化，游戏中的大量操作都需要用到它。虽然最开始的时候可能很难掌握好，不过经过大量练习（以及死亡）后就会了解其强大所在，下面介绍它的一些常用技巧：



攀爬跳跃 SYSTEM.1

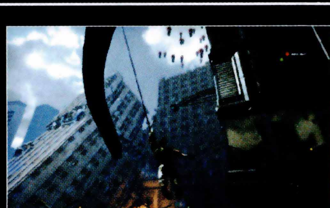
这个是最常用的技能了，接近墙壁后钩爪的准心会变成蓝色，这时候按LT就可以抓住墙壁，之后按A可以缩短绳索挂上去，再按A就可以跳向高处。利用这个技巧斯宾塞可以在没有任何平台的高楼、峭壁上不断攀爬跳跃前进。

本作中从高处落下不会摔死，但要注意的是尽量不要落水，一旦落水就要立刻抓住岸边的建筑然后跳出来，否则屏幕正下方紫色的氧气槽会马上消耗掉，并导致你直接死亡。还有，游戏中某些特殊区域进入后会遭受辐射，此时画面上会出现黄色的警告标记，如果没有马上离开的话也会很快就被辐射致死。



↑游戏中有大量戏份需要用到机械臂。

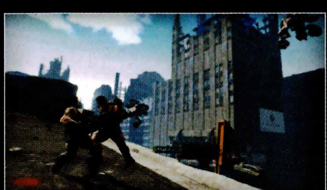
飞荡 SYSTEM.2



抓住横杆、钢梁之类的东西就可以飞荡。按住LT抓住横梁以后不要松手，用左摇杆可以让斯宾塞前后晃动，如此一来即可跳得更高，不过3次以上就没有加成效果了。按A可以收短绳索，按B可以放长绳索，再按方向的下或上就可以飞荡了。荡向前的时候会看到有段时间会出现一个蓝色的图标，此时要及时松开LT，主角会荡出很远。在需要连续飞荡的场景一般不要切换过快，抓住下一个目标后先确认之后的目标再接着荡，否则很容易出现失误。

常用攻击 SYSTEM.3

与敌人接近到一定距离后，钩爪的准星就会变成红色，此时按LT就可以抓住敌人了，之后可以衍生出多种攻击方式。首先是飞踢，按住LT抓住敌人后再按A可以飞踢敌人，初期机能，速度快攻击范围远，杀伤力一般。抛人砸人：按住LT抓住敌人后按Y甩起敌人，再按B可以将敌人抛起砸地，杀人的同时还可以大面积震地砸死其他人，杀伤力极大并且尸体也可以抓。抛物攻击：按住LT抓住石头、汽车等物品后按Y甩起，再按B砸向敌人。空中飞踢：按住LT抓住敌人后按Y甩起敌人，再按A飞踢敌人，一击杀。拉近敌人：按住LT抓住敌人后快按B把敌人抓过来，再按Y重击。



BIONIC COMMANDO

□文/北斗

PS3	本刊译名：生化尖兵		2009年5月18日	
X360	动作游戏	CAPCOM	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1-2人	100 KB	17岁以上

©2009 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.

种类丰富的其余攻击技巧

扔物品：先按Y将地上的物体抛至半空，然后按A跳起来，再按B就可以把物体砸出很远用来砸敌人。初期经常使用的招式，可以远距离攻击敌人。

下落攻击：从高处下落时按Y，落地时就可以发出砸地攻击，范围杀伤。此招对付机器人很有效，对付BOSS机器蚯蚓也需要用到这招。

必杀攻击：屏幕下方的怒格满了后按Y+B主角会发出范围强力必杀，杂兵直接死，机器人掉大量血，如果用爪子抓住机器人弱点后再放这招则可以直接杀。



←游戏中会有各种各样的大型机器人出现，对付它们的方法多种多样，用机器手臂钩住弱点再攻击是常见手段。



→这种飞在空中的机器人在游戏中后期会比较常见，虽然个头比较小，但是攻击力还是非常大的。

对应不同情况的各种武器

虽然机器手臂是斯宾塞的王牌，但是游戏中也提供了不少特殊武器，利用它们可以使战斗更加轻松。斯宾塞可以同时携带3种热兵器，包括普通机枪、手雷、一款特殊武器。地上黄色的弹药罐可以补充机枪枪子弹，蓝色的弹药罐可以补充手雷，红色的弹药罐可以补充特殊武器的子弹。

武器名称	作用
机枪	对付杂兵的专用武器，射速较快，杀伤力一般，可以攻击空中的机器人。
手雷	大范围杀伤性武器，对付成堆的敌人时非常好用，但要注意别离得太近，否则会误伤。
特殊武器	游戏中会经常补给5种特殊武器，地图上以蓝色图标显示它们的位置，每次最多只能携带一种。**散弹枪：**可以对付杂兵以及飞行机器人，杀伤力巨大，但是射程短；**重型机关枪：**对付成群杂兵很有效，另外一个重要用途是用来对付后期空中会发波的机器人；**狙击枪：**差不多是专门用来对付敌人狙击兵的武器，射程远杀伤力大很好用；**榴弹枪：**对付机器人极其好用，杀伤力大，同样得注意不要误伤自己；**火箭炮：**对付直升机的专用武器，带锁定追踪功能，对付空中机器人很有效。和空中敌人距离不是很远的情况下按R3瞄准，空中敌人身上会出现由几个黄色小圆圈组成的特殊形状准星，用右摇杆移动你的准星和空中目标身上的准星重合，等目标身上的准星变成红色时按RT发射。如果空中目标身上出现若干个这样的准星，那就要移动你的准星——去重合这些准星把它们变红，然后再发射。

传奇英雄的重生，再上征程！

Ascension City Downtown 1：故事的开端，曾经拯救过世界的斯宾塞却被人诬蔑遭受无妄之灾，如果不是因为恐怖分子的突然袭击，恐怕他已经成为了枪下亡魂。曾经被自己救过一命的乔也是一脸公式化的表情，要求斯宾塞再次拯救城市，看到这里，相信玩过FC版的朋友都会唏嘘不已……

伴随着还算激昂的音乐，斯宾塞和机械手臂被一同发射了出去，游戏开始后斯宾塞只能使用最初始的枪支，目标则是找到自己的机器手臂。沿途会有一些杂兵，这些都好对付，注意别忘了四处多转转收集各种东东。拿到手臂后是一段剧情，接着就是训练关卡。

Tutorial：学习机器手臂的基本用法，最初的横杆需要在空中连悠3次等绿灯全亮之后再荡出去，其余操作按照说明都可以轻松完成。之后会看到一个终端机器，在其旁边还有3个红色的东东，此时需要先将这3个红色物体用LT抓住后再按A键踢飞，之后连接终端机并按照操作完成其中的基本训练。

Ascension City Downtown 1 Continue：走出屋子后可以看到非常壮阔的城市，此时屏幕有提示，不要怕，直接跳下去吧！快落地的时候可以用勾爪抓住随便什么东西飞荡，其实直接摔地上也没事，斯宾塞貌似怎么摔也摔不死。向着右下角的黄色目标地点不断前进，最后会进入一个断裂的管道。

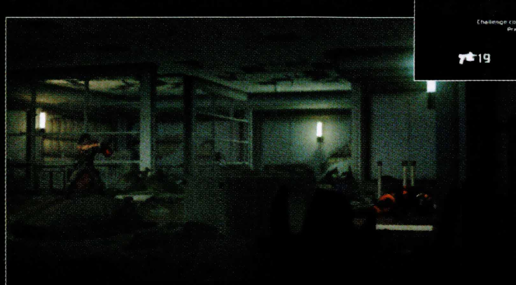
Ascension City Downtown 2/3：途中偶尔有些敌人，全解决掉后终于来到终端机前。注意想要破解终端机就必须先解决掉周围的敌人，可以看右下角的雷达，红色的是必须消灭的敌人，将周围敌人全灭后就可以破解终端机了。之后学会用B键拖拽物品的能力，跳上旁边的断桥，用机器手臂将嵌在墙中的车子给拽出来，之后跳进去，一路小心杀敌，出来后是断裂的高速公路。

Ascension City Downtown 4：跳下去后进入楼房，一路前进，破解掉这里的终端机后空中的气球解除电力，之后就可以钩着它们飞荡前进。之后还需要再破解掉一个在断桥上的终端机，之后通过漂浮在空中的气球进入隧道。

Ascension City Downtown 5：从这里开始，游戏的难度开始逐渐加大。进入一个比较破的大楼里，上到顶部后在门口学会砸地的技能——从高空落下时按Y键，如此即可产生强力的攻击效果，附带范围攻击。注意下面的管道，然后直接从楼上跳下去按Y键砸在管道上将其砸破后就能进入了。沿着管道前进，出来后旁边的平台上有一个终端机，不过附近有数名敌人，需要先将敌人清理掉。破解掉这个终端机后有一小段剧情，大量敌人从空中降下，这时我方会空投一把散弹枪下来，获得后沿刚才的管道回去。出来后将这里的敌人全部肃清，沿路前进，上到2楼平台后出现两只盾牌机器人。

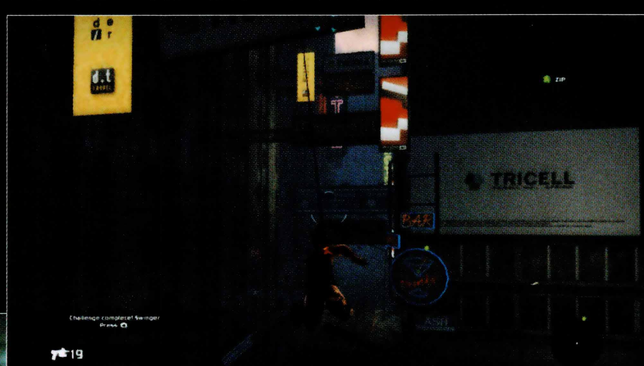
这种盾牌机器人在正面面对你时会自动将盾牌护在身前，并形成一个能量盾，攻击无效，而且还会伸出右臂发射子弹。此时需要绕到其背后用机器手臂抓住其背后的红色弱点，然后按A键飞踢，踹上七八脚就能打倒一只，依法料理掉另外一只后就能进入原本被封锁的门了。

Ascension City Downtown 6：如果你和我一样选择的是COMMANDO难度的话，那么恭喜你，准备接受在此反复挂掉N回的命运吧……前进一段距离后会遭遇到敌人的狙击手，他们的射线就是那条粉红色的射线，被其照射超过1秒马上就会被击中，而且杀伤力极大，高难度下两枪就能要了你的小命，运气不好的话一枪就能把你打到空血。而且一旦命中似乎还附带迟滞效果，非常要命，尽量减少在空中的时间，此时是最为脆弱的。推荐一条相对安全的路线：一开始的几段可以利用建筑物的阴影和路中间的车辆做掩体跑动前进，之后需要利用右侧的电线荡到右边，然后爬上右侧的大楼，之后一直在这一系列建筑物的天台右侧前进。天台上有不少箱子可以躲避狙击，跳到断桥上后则是需要利用路边的轿车做掩体前进，最后这一小段除了实力之外，还得祈祷自己的运气足够好……



Trent Industyial District 1：进入工厂区域，游戏难度再次提高。最开始就是一个大的狙击阵地和一个盾牌机器人把守的断桥。这里想要单凭躲避技巧是根本没可能生存的，必须快速来回飞荡，近身干掉左右两侧高塔上的狙击手。之后从半空中断裂的管道向前飞，拿到狙击枪后走右边迅速狙死一个狙击兵，再去左边狙死一个后就好多了。稳妥起见，建议慢慢前进，利用狙击枪多清理掉几个狙击手，杂兵虽然也有不少，但是威胁就要小多了，最后再全力解决盾牌机器人。

Trent Industyial District 2：进入仓库后学会抛物攻击（先按Y键将物品扔至半空，按A键跳起后B键击飞），之后可以利用地上的叉车以及箱子之类的物品将有裂缝的墙壁砸开前进。沿途敌人虽然不少，不过正好用来练习此招，最后又有一个机器人，随便怎么解决它吧，都是老对手了。



Trent Industyial District 3：先按地图前进爬上高梁，途中会遭遇到狙击手，此时动作要快，跳进带破洞的平台灭掉那里的杂兵和狙击手，之后马上反身跳上半空的横梁。爬到吊车的高处后跳向对面的残破楼房，再通过一个横梁荡进对面楼房的破口内。一边向上走一边清理敌人，从上面的破洞出去爬上横梁跳到对面的高楼顶上，来到一个广阔的多层平台，这

里有一个终端机。先消灭上下层的敌人，之后会出现2个飞行机器人，可以直接用初始那把枪瞄准了打，也可以扛它的机枪与其对射，注意躲避它的炮击，利用圆柱形场地一边周旋一边作战。离它近的时候跳过去按LT可以钩住它，再按A飞踢，胜出后破解终端机，利用气球飞荡前进。



Trent Industyial District 4：进入楼房后建议不要急，逐层清理敌人，出来后有一个飞行机器人。向前破解掉一台终端机解除空中气球电力，利用气球进行一长串的飞荡，中途要经过几个水中的大车，最后到达目的地发生剧情，之后跳进下面的大水洞。

Fissure 1：这处的场景还是非常爽快的，虽然是在山洞之中但是非常宏伟，可以随心所欲的在里面尽情飞跃，非常爽快。没有什么要注意的，在终点得到抓东西砸人的强力技能（按LT勾住目标，Y键抛起再用B键打飞），用这招砸开有裂缝的石壁即可打开通路。

Fissure 2：沿着目的地一路向前，中途会再次遇到飞行机器人，正好拿这家伙练练刚学会的技能，拿石头痛拽之，轻松搞定这家伙，最后终于回到了地面。

Ascension City Downtown 7：重新回到废墟中的城市，出来后会看到已经断裂为几层的高架路。这里有2个飞行机器人，利用地形与其周旋，建议利用周围的地形跳到高处，之后就可以轻松将其钩住，再用A键飞腿踢之，当然，拽石头的方法仍然有效，不过建议先用飞腿解决一个后再拽，毕竟拽石头需要一定的发动时间。之后再清理掉杂兵破解终端机，进入闸门即可。

Ascension City Downtown 8：进入隧道之中，这里的光线较为昏暗，而且场景比较狭小，又多是直线地形，所以不要冲得太快。这里开始出现类似大猩猩的机器人，其攻击方式主要是冲过来砸地、近身攻击以及射击，相对而言还是近身的几招威力更大。由于其动作比盾牌机器人敏捷不少，因此想要绕到背后抓弱点的打法难度会提高不少，建议利用隧道里的石头和小车子拽它，倒地后还能进行追加攻击，习惯了之后就好办多了。

FSA Avenue：重回大街，途中敌人数量比较多，而且还会经常空投一些伞兵下来增援。途中还有两只大猩猩机器人，打法和上次一样，建议先集中解决掉一只，多跑动周旋，只要有耐心，还是不难的。之后顺着摩天大楼向上爬。

The Buraq：终于迎来了本作第一场正儿八经的BOSS战，对手是一架武装直升机。最开始平台4个角的高台会不停的提供火箭炮，拿到后再跳回开始的平台进行战斗。按右摇杆瞄准直升机，直升机身上出现特殊的黄色准星后就准星与其重和，这样直升机的准星会变红表示已经成功锁定，按RT发射就可以打中直升机。后来再瞄准时会出现3个黄色准星，此时需要一一重合它们都变红后再发射才行。一定攻击程度后直升机会切换到第二种攻击模式：除了拉开距离攻击你之外还会召唤出2个飞行机器人，此时就得利用周围的地形慢慢周旋了，解决掉飞行机器人后，直升机就会飞过来，老办法轰之，终于获胜。

Fissure 3：又来到地洞之中，前进没多远会遇到一个大猩猩机器人，这次是红色版的，打法没有多大区别，胜出后可以得到B+Y的必杀攻击能力，这招需要怒槽满了才能使用，威力强大。

Saints End Station：从地洞出来后是个残破的车站，消灭一堆杂兵后破解终端机，之后需要利用气球飞荡着穿越峡谷。

Fissure 4：山洞对面有很多杂兵，为了节约子弹，建议抓住周围地上的桶子扔过去砸死他们。破解掉一台终端机后需要解决一个飞行机器人。之后需要往回走，再次用气球飞荡着前进。

Ascension City Park 1：从山洞出来后进入一片茂密的丛林，一路前进，在断裂的高速公路前会看到电门。此时需要先解决掉旁边几个小岛上的杂兵，之后几个大猩猩机器人出现，当它们聚在一起时用必杀技攻击极为有效，之后进入刚才被封锁的电门。

Avenue of Heroes：一条通道，终点是雄伟的雕像，发生剧情。

Ascension City Park 2：进入公园大厅，老套路了，顺着路标前进，杀杂兵、破解终端机，最后需要干掉几个大猩猩机器人。

Ascension City Garden：刚进入花园就会被狙击手瞄准，没必要费时间去杀他们，直接躲开他们向左走即可。之后会遇到拿着巨大射线枪的机器人，而且还装备有飞空滑板，其射线枪威力非常大，不过动作却比较慢。建议抓东西砸它们，这样可以将其射线枪砸落在地，此时跑过去用枪继续砸它们。最后还要再同时对付数只这种射线枪机器人，好在周围石头很多，“弹药”充足，打的时候要多周旋，优先解决掉一只，有机会就使用必杀技。

Ascension City Park 3：一开始又是一大堆狙击手在瞄你，不过丛林的地形相对还算安全，先向左走去雷达上标记的蓝色叉形记号点可以得到狙击枪，之后可以爬上高处用狙击枪解决掉部分狙击手，如此威胁程度会低上许多。来到顶端，这里得先全灭掉杂兵再破解终端机，之后会来到一条小溪附近，同样需要全灭杂兵后破解终端机。之后需要利用浮在空中的气球飞荡穿越大峡谷，这一段的景色不错。

Ascension City Park 4：一路前进看见绿树红墙，来到图书馆。

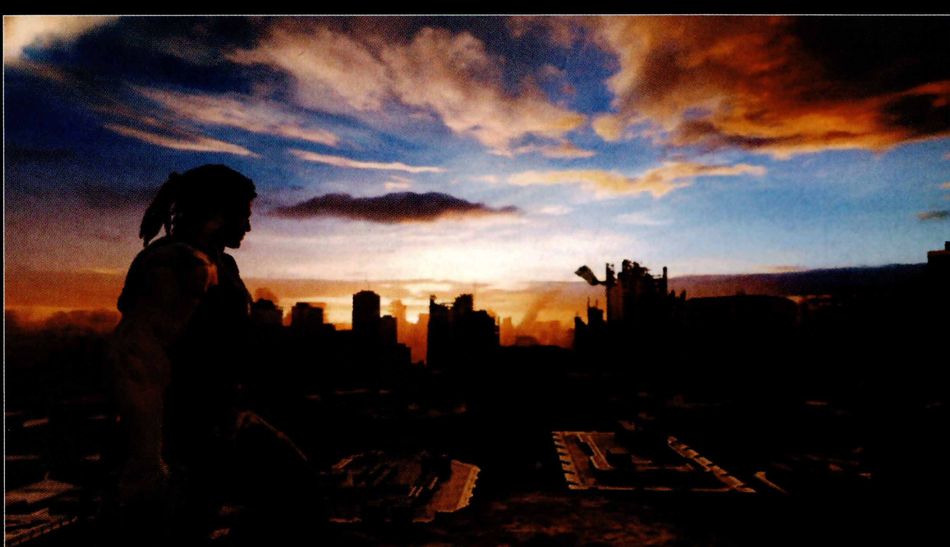
Federal Archives：这处场景敌人数量非常众多，会一批一批的不断空投下来，建议利用图书馆的环境和书架做掩护与他们慢慢周旋。一层有不少特殊武器，不过建议还是别太浪费弹药，多利用场景中的物品和机器手臂的攻击来消灭敌人。全灭第一大批敌人后补给榴弹枪，在2层会遇到一群小型飞行机器人，看上去很麻烦，其实只要瞄准后一发榴弹就能全灭之。之后又是一大批敌人出现，老办法慢慢周旋。再次全灭后去发光的屏幕前激活之，发生剧情。



The Mohole：沿路不断前进，最后是与BOSS机器蚯蚓的战斗，地上有特殊武器可捡。此战分为2个阶段，第1阶段机器蚯蚓会钻出地面喷火，或是潜地冲撞攻击。潜地冲撞可以用跳跃躲避，当其钻出地面准备喷火的时候也是我们进攻的良机，建议用榴弹枪或者机关枪瞄准它头部中心闪亮的弱点猛打，可以中断它的攻击并使它再次潜地。如此反复几次后它就会晕倒在地动弹不得，此时需要快速跑过去，用机器手臂抓住它头部的弱点，此时它会将你扔到天上，没关系，正好用Y键的砸地重击对其进行有效杀伤。之后进入第2阶段，除了之前两招之外，还多出一招可以发出地面冲击波的攻击方式，此招威力非常大。不过这招前兆明显：它会高高竖起且带电蓄力，第一次是单发，可以轻松跳起躲避，之后的连发就需要考验一下反应力了。打法照旧，仍然是等其准备喷火时给予重创，最后它会再次晕倒，老办法再处理一次后即可获胜。

Port Anderson 1：又是一条漫长的隧道，这里的杂兵比较多，一旦遭遇太多杂兵也会非常危险，不可掉以轻心。建议利用抛物攻击和抛人砸人攻击慢慢推进，之后还会出现机器人，打法照旧。

Port Anderson 2：在无垠大海上的激战，虽然难度不小，但是打起来还是颇为过瘾的。首先需要根据地图飞进有破洞的工作间内，杀死这里的杂兵，地上有不少东西可以用来砸人。之后需要从这个工作间另一边的破洞飞出去，之后会出现新的敌人，这种机器人会浮在空中并发波动来攻击你，这玩意儿杀伤力很大，挨上两下准挂。它们准备发波时得先蓄力，这时可以用枪支攻击就能打断它们发波了。之后再慢慢周旋，等其露出后背弱点时猛射之，如此即可干掉它们。当然，除了发波这种威力最大的攻击之外，这种机器人同样还会射击、冲撞和近身攻



击这些常见手段，建议不要与其近身战。此处可以考虑回到刚才的工作间，这里可以补充弹药，由于这种机器人的数量比较多，所以弹药也是得节省着用的，必杀技的杀伤力巨大，很有用。干掉所有这种机器人后需要继续按照地图的指示前进，来到一个巨大的防空炮前，此时需要先全灭掉所有杂兵，之后用机器手臂拽出防空炮的闪亮面板，继续前进到第2个防空炮前，打法同上。

Port Anderson 3：一开始需要在海上的众多平台间不断飞跃，非常爽快，听着斯宾塞兴奋的嚎叫，很有代入感。之后会遇到一个飞行机器人以及数名狙击手的埋伏，建议优先获取狙击枪干掉狙击手再对付飞行机器人。继续前进，有2个大猩猩机器人拦路，只有将它们先解决掉才能进入被封锁的电门。接下来破解掉一台终端机后利用气球飞荡前进，之后再次遇到狙击手的埋伏，此时与他们组合的是会发波的机器人，此战难度较高，小心应付吧。最后一路前进，桥上有不少杂兵需要消灭，最后飞上天桥后发生剧情。



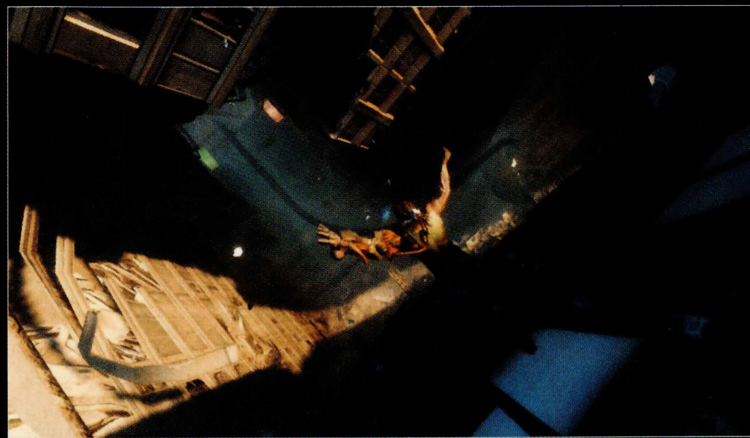
Buraq Armada：开始后需要爬上最前面的直升机，首先用机器手臂钩住直升机背部闪亮的面板然后按B拉掉它，再钩住这个地方就可以操控直升机飞行了。屏幕中出现的方向提示是要你按住方向飞向前面的直升机，飞近以后可以跳跃或者爬上前面的直升机。中途两边会有乘坐飞行器的敌人攻击你，弹药足够的话就将它们打下来吧，不管也可以，爬上最前面的直升机后发生剧情。

Ash City：从直升机上下来后回到地面，爬上高山回到城市中，这里很简单，干掉杂兵后跳上巨大的红色升降梯即可。

The Constructor：本部分的战斗较长，打起来会比较辛苦，最好持久战的准备吧。敌人数量众多，而且机器人也有不少，好在能补给一些特殊武器。注意带电的斜坡是上不去的，首先得破坏掉3个操作台。这些操作台附近有大量杂兵，还有机器人守护。建议在高处先消灭会发波的机器人，然后先站在高处尽量多的消灭底层的杂兵后再跳下去清场，全灭该平台附近的敌人后钩住闪亮的面板按B即可破坏掉操作台。

将3个操作台都破坏掉后是与机器将军的BOSS战，它有5种攻击方式：近身手臂重击、跳起砸地冲击波、冲刺、硬直后的护体波攻击，以及第2阶段的呼唤蜂群机器人攻击。开始建议远离他并利用场地绕着他弧形跑动，如此即可不必担心他的手臂重击了；注意当看见他身体闪光时要迅速按LB先翻滚一下，此时有两种情况——第一种情况如果他出的是跳起砸地冲击波攻击那么翻滚后要马上跳一下就可以躲开冲击波，之后就可以趁其蹲地硬直的时机迅速对准它背部的弱点钩住并按A发动飞踢给予其重创；第二种情况是如果B他闪光后发动的是冲刺攻击，那么翻滚后不用跳，而是可以直接对准钩其后背弱点飞踢即可。由于这两种攻击方式的第一步是一样的，所以关键是在其作出第二步攻击前的瞬间作出正确的反应，万一错过时机也不要急，别再试图靠近，否则会被其反击。连续飞踢数次后，机器将军就会召唤出大量的蜂群机器人，这玩意儿是杀不完的，所以不要浪费子弹和精力在它们身上，只要注意多用翻过躲避即可。其余打法仍然照旧，此战难度较高，需要有耐心和足够的操作技巧，最后获得胜利。

The Vault：前进不久需要干掉2个大猩猩机器人，之后还有大量的杂兵。敌人火力很猛，千万别愣冲，不然瞬间就会给打成筛子，好在补给武器不少，慢慢清理敌人前进吧，一定要有耐心。到达长廊后，又是大量的杂兵需要对付，同时可以获得许多补给品，别急，慢慢打。



The Final Battle：最后的BOSS战了。剧情过后有QTE出现，此时需要按照屏幕上的提示进行操作，斯宾塞会撕掉机器人的翅膀。之后看见前面的机器人出现红准星就要立即按LT钩住它，它带你飞行一会儿后屏幕会出现按A的提示，照做后就可以跳到它身上然后QTE解决掉它们了。这段QTE的战斗还是蛮爽的，双方都是各使解数，挺有看头的。最后终于追上了最终BOSS，没啥可说的了，主要是QTE的战斗，游戏的结尾颇有悬念，闭上眼睛摔下去的斯宾塞……希望我们还能再次看到他。

COMMANDO难度生存心得体会

CAPCOM的《生化尖兵》系列最早发售在FC上，当时主角斯宾塞的绝大部分行动都是依靠机械手臂来完成，是一款连跳跃都没有的另类游戏，而类似走棋游戏的系统以及可以前往不同区域获得众多隐藏道具的设定都是其特色，当然，最大的“特色”就是高难度了。去年该作又以“HD版”的形式复刻在了XBOX360上，这次则是全新的续作。难度方面依然继承了系列一贯的特色，即使是普通难度也足够让普通玩家死个几十回了。

实话来讲，本作最开始的时候比较难以上手，特别是机器手臂的诸多使用技巧，刚开始玩的时候会不太习惯，只有玩了N久之后才能逐渐熟练起来。普通难度已经如此，就更甭提HARD难度以及最高的COMMANDO难度了，对大部分玩家而言不推荐一开始就玩高难度，不然你得到的痛苦将远大于快乐……不过，COMMANDO也并非难到逆天，以下是该难度通关的一些小编个人心得，希望对大家有帮助吧。



首先是敌人的攻击力问题，虽然游戏中没有明说，但是可以感觉出来是有默认的伤害区别判定的：例如你射中敌人的头部和射中敌人身躯的伤害明显有区别，而且距离越近杀伤力越大，离得越远则杀伤力明显减小；同理，敌人对你的伤害也是这个道理。根据这个规律，可以为节省弹药和规避风险的选择提供依据。

COMMANDO难度下即使是最低等的小兵，给他连续扫中数枪都有可能让你挂掉，而稍微高级一点点的小兵，例如使用机枪或是发射电浆弹的，打实了的话基本一发就能让你空血！而且进入濒死状态时主角行动是会明显迟缓的，此时非常脆弱，再挨一下就会马上挂掉了。所以战斗时一定要多采取游击战，切不可冒进，多利用掩体进行周旋，也可以之来为自己的体力回复争取时间。

需要特别说明的是关于敌人的狙击手，刚开始遭遇敌人大量狙击手的那个场景，在COMMANDO难度下简直就是让人痛不欲生……运气不好一枪直接挂掉，即使没挂，因为中枪后的迟滞效果也有可能被再补上一枪。在没有狙击枪的情况下，不建议直接与敌人的狙击手对抗，看好其狙击区域，利用间隙与平台掩护才是安全度过的办法。

而那些大型的机器人，虽然种类多样，但打法上都有套路可寻，关键是多周旋，不要被其打中了——被打中和被打实是两个概念，被打中可能只是擦伤死不了，给打实了的话则基本就是挂掉了。

关于武器的问题，由于前期机械手臂的攻击技能有限，所以偏重于依靠武器进行攻击，此时需要注意节省弹药。等玩到中后期学会强力机器手臂攻击技能后，就可以更多依赖于这个而不是武器了。但是枪械的搭配战斗仍然非常重要，例如对空性能、特殊武器的特殊作战用途、以及手雷的强大杀伤力等等，配合的好的话可以大幅降低难度。

利用机器手臂的飞荡功能是需要反复练习才能熟练掌握的，可能有人会觉得空中连荡时那一刹那很难把握，但其实有个秘诀：那就是你从一个横杆飞到下一个横杆的过程中，并不需要傻等蓝色发光点的闪现，其实只要一直按住LT就会自动抓住了。还有，在利用空中的气球飞荡前进时，不建议使用连荡的方式，这样很容易一个不小心就摔得粉身碎骨，一定要慢慢来。在气球上飞荡失误的话任何难度摔下去都是死，这点是COMMANDO唯一与NORMAL相同的地方……

至于翻滚技能，个人认为实用性实在是有限，因为翻滚动作并不快，而且俯身和起身时的动作比较慢，此时很容易受到攻击，所以不建议以之作为常用技巧。

BOSS战方面，其实整个游戏流程中一共也就只有四个真正的BOSS需要面对。这几场战斗其实只要摸清其规律和攻击套路危险并不算大，因为在最高难度下，其实杀伤效果已经差不多了……反而是那些有大量狙击手和其他兵种配合的场景更容易死亡。

你所玩过的游戏中哪款最令人感动?

小学时玩的《口袋妖怪 红》，那时这个游戏给了：快乐和友谊，感动！

——新疆乌鲁木齐 张智业

七曜■ 当年我也是为了这个游戏买了白色的巨型砖头GB，而且是同寝室的三个人一起买的。不管是上课还是放学休息后，都拱机玩得乐此不疲。到现在为了《口袋妖怪 金·银》买了GBC；为了《口袋妖怪 红·蓝宝石》买了GBA；为了《口袋妖怪 钻石·珍珠》买了NDSL。如果说买PSP只是为了随时随地玩到无双的话，那么买了一系列任氏掌机，就主要都是为了口袋妖怪系列了。今年下半年9.11的《口袋妖怪 心灵之金·灵魂之银》又会给我们带来哪些久违的感动呢？

《龙珠Z SPARKING》系列，回归原作，打斗激爽，泪流满面。

——吉林延吉 酷超

七曜■ 通常动画和电影改编的游戏素质都比较一般，不过《龙珠Z SPARKING》系列确实很好玩，也可能是龙珠动画本身太经典。

《Zero Team》，不知大家玩过没？当年在街机厅里与不认识的3人联机一同通关。那感觉超棒！ ——读者 李弛

七曜■ 《Zero Team》译名《零组特攻队》是吧，大概十多年前，街机厅比较热门的横版过关游戏。整个流程快感十足，而且上手简单，颇受欢迎。

《俄罗斯方块》无底效应。

——江苏吴江 顾靖业

七曜■ 《俄罗斯方块》可是电子游戏的始祖级作品之一。顾名思义，《俄罗斯方块》自然是俄罗斯人发明的，他名叫阿列克谢·帕基特诺夫 。俄罗斯方块原名是Tetris，这个名字来源于希腊语tetra，意思是“四”。在刚出现之际，因为上手极其简单，颇为流行，但是要熟练地掌握操作与摆放技巧，难度却不低。作为家喻户晓老少皆宜的大众游戏，其普及程度可以说是史上任何一款游戏都无法相比的。

FF7CC，扎克斯生命黯暗的那一刻全世界都哭了！ ——河北承德 王思语

七曜■ FF7CC可以说是近两年来，SE推出的FF作品中最为成功的一作了。借助超人气的FF7和主流人设，取得了非常高的销量。不知道这次《纷争 最终幻想》欧版中追加的新角色，是不是扎克斯。

FF7CC中的小扎是我心中永远的痛，他的寂寞，能深深体会到。

——江苏无锡 星际小宝

七曜■ 本期有太多读者的回函卡都写到对扎克斯的死感到痛心，看来SE的策划很成功。一个在十多年前，剧情设定中就已经死去的人还能拥有这么粉丝，他也可以说是死而无憾了。

《如龙3》的结尾，桐生被滨崎豪刺伤仍坚持信念，那一刻我感动了。

——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■ 虽然本作的主线比较短，不过对人物的刻画还是很到位的。黑道角色也有情有意，在义薄云天的壮举后，决意引退。

《战争机器》，尤其是开镜狙击，爆头那叫一个爽啊！

——广西北海 曾子文

七曜■ 即使不开镜也有一定几率爆头，开镜后只要平常练习的好，那狙击枪就是神器，手枪也能“开镜”，开镜狙击对打远距离的敌人很有用。

FC《鸟人战队》，因为它是我真正涉足游戏的启蒙之作。——广西浦北 梁华毅

七曜■ 我也有印象，记得讲述的是5名战士，与邪恶的次元侵略者作战的横版卷轴动作游戏。还记得在标题画面中，按住A键和B键，再按START键，就能选HARD和VERY HARD两种难度。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

为配合本刊重点打造的“中国玩家感动系列”栏目，借本栏目来对各位读者做个调查，在你的游戏生涯中，有哪款游戏最能让你感动？从回函卡来看，除了《最终幻想》、《合金装备》这些已经诞生了20多年的神作之外，还有《魂斗罗》、《俄罗斯方块》等玩家们接触电子游戏的启蒙之作。选择《旺达与巨像》这种独具艺术理念作品的玩家当然也不占少数，这次喜欢此系列作品的玩家终于有福了，续作《Project Trico》情报的泄露无疑是让情况低迷的日本业界看到曙光。□主持/七曜

你觉得日本业界如何才能走出低迷?

要多向欧美学习，现在又臭又长剧情的日式RPG已经不流行了！

——读者 祖鲁皮卡尔

七曜■ 欧美的RPG作品主要是动作RPG，除了迷宫构造方面以外，很多工夫到用到育成和战斗系统上面了。而日式RPG很追求剧情，如果过短，又会让人觉得没说清楚，流程的长短实在很难把握。

日本业界闭关思想严重，骗钱计划猛话，延期、无诚意、耍大牌。经本人坚定：无药可救。 ——四川宜宾 罗庆昕

七曜■ 说的没错，现在已经是恶性循环了，或者说是破罐破摔了……

业界低迷的成因太复杂，不是一两句能说清的。抓住本质，看清楚了，再做清晰的决定。事情往往都有周期性，冬天来了，春天还会远吗？

——江苏无锡 星际小宝

七曜■ 潮起潮落，任何事物都有被淘汰的那天，就看是在逆境中是逆





流而上，还是随波逐流了……

我觉得创新才是永恒的话题，游戏的内容、画面很重要，如果能设计出什么大众化但又与众不同的游戏，我相信还是能够激起又一波高潮。不然每玩一款游戏都觉得似曾相识，这怎么能不使玩家疲劳？像这样的游戏绝对给不出任何要去玩的理由，什么新、什么新都是炒作，实事求是才是游戏界要坚持的事，为了玩家感受新的游戏体验才是最重要的，创造一系列雷作，这游戏人生还有意思吗？

——湖南益阳 陈伟南

七曜■ 所谓“大众化但又与众不同的游戏”是指平凡中的不平凡是吧？感觉《ICO》、《旺达与巨像》比较符合你的要求。现在日本厂商的开发能力下降的太厉害，恐怕就算有惊世之作诞生，也只是昙花一现。看看日本业界所谓的第三方龙头——SQUARE ENIX，推出的《最后的遗迹》，说是求创新，但作出来的品却不伦不类。《勇者斗恶龙9》虽然定为7月11日发售，但作为最大卖点之一的多人联机系统至今还未有详情公布，会不会再次延期已然应该打一个大问号。受DQ9的辐射影响，FF13能否在今年内发售也成了一个疑问，就算真的能按时推出，估计也缩水的厉害，加上还要出双平台，这样一来为了两版本之间的平衡，FF13又会缩水一成。

还是因为新作少，使游戏很难发展下去，有很多新作的话，会有不少选择。

——河北承德 王思语

七曜■ 这次《口袋妖怪 金·银》的复刻版终于浮出水面，王小姐肯定很开心了。因为日本业界的创意都枯竭了，即使有新作推出，也很难取得很大的成功。而且名作的续作、资料篇、复刻重制版都是无穷无尽的在推出，每个系列的核心玩家们根本没有机会，也没有时间和精力去玩别的游戏了，所以路越走越窄，在新作没有经济效益的情况下，炒冷饭就成了大势所趋。

走精品量产化路线，少翻新旧作。

——吉林延吉 酷超

七曜■ 将精品量产化对于当今的日本业界来说，真是痴人说梦，连精品都难产，更不用说量产了。现在按自己的理念挚着制作游戏的制作人越来越少了，毕竟小岛只有一个，坂垣伴信也只有一个，很多时候制作人因为商业利益不得不向大趋势低头。

不知道，前次谈到铃木裕，没想到才几天他退了。一直最喜欢他的《莎木》、《VR战士》。后者仅看，前者用模拟器玩无法存档。 ——贵州安顺 桂郭平

七曜■ DC的模拟器可以存档，估计是桂同学的模拟器没有设置好。随着业界诸多先辈们的退隐，现在的制作人都是以公司的要求为制作基准，使得很多良好的创意都被扼杀。好在名越的《龙如》挑起了SEGA的大梁。

不要在一味地炒冷饭了，是时候另起炉灶了。也不要一味地劈腿，到后来都不知劈成什么样了！ ——浙江嘉兴 邱俊

七曜■ 是啊，各大厂商再这么劈腿下去，就都穿开裆裤好了！



刺激市场的一般方法是拉动消费吧？让厂商别怕花钱，别怕赔钱，专心做游戏，玩家自然会买帐。玩家这个群体可是相当心软的。

——河北唐山 冯怡君

七曜■ 日本市场太品牌化了，一般的原生新作出现普遍销量不好，相反像FF和DQ的冷饭作品却屡屡能破百万。

每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

且看这炎热的6月份，虽然不像上个月那样两极分化，但上半月和下半月的游戏阵容依然不均衡，前半月值得一提的，基本都是一些美式游戏，像双平台的《红色派系》，Wii的《暗渠》，几款拳击游戏，都可以拿来一玩。9日的《虐杀异形》，4日的《弘光幻想曲》都是宣传已久的看家作品，掌机方面，2日的《噩梦骑士》、11日的《无限航路》，皆为名厂名家的NDS大作，相信会吸掉玩家不少娱乐时间。 □文/翅膀

PS3 PlayStation 3

6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
2	红色派系 游击队	FPS	THQ
8	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
9	★虐杀原形	ACT	Activision
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
18	克鲁顿方块	ETC	SCE
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	★萝洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士	RPG	Gust
25	阿加雷斯特战记 ZERO	SRPG	COMPILE HEART
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	苍翼默示录	FTG	Arc System Works
30	搏击之夜4	SPT	EA
30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
30	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
16	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
16	职棒魂6	SPT	KONAMI
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	块魂 献礼	ACT	NBGI
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
23	和多罗一起	ETC	SCE
30	重返德军总部	FPS	Activision

XBOX360 Xbox360

6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
2	红色派系 游击队	FPS	THQ
8	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
9	★虐杀原形	ACT	Activision
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
23	★霸王2	ACT	Codemasters
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	时间跳跃	AVG	PROTOTYPE
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	护君被诅咒了	STG	G.rev
25	苍翼默示录	FTG	Arc System Works
25	纯粹越野	ETC	Disney
25	刺客联盟	FPS	Spike
26	领主2	ACT	Codemasters
30	黑手党2	ACT	2K Games
30	搏击之夜4	SPT	EA
30	无间地狱	ACT	Playlogic
30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
30	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
14	英雄在线 MMO	RPG	Atari
16	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 战士传奇	ACT	Evolved Games
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
30	重返德军总部	FPS	Activision
30	战争机器2（日）	TPS	微软

Wii W-i-i

6月			
4	★弧光幻想曲	RPG	MMV
8	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
9	暗渠	FPS	SEGA
11	玩转wii小机器人	ACT	任天堂
11	玩转wii银河战士Prime2	ACT	任天堂
11	wii运动度假村	SPT	任天堂
15	我的虚拟竞速	ETC	EA
15	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	大满贯网球	SPT	EA
23	★霸王 黑暗传说	ACT	Codemasters
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	我与模拟市民赛车	RAC	EA

PS3（续）

30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	★恐怖体感	ACT	AQ Interactive

PS2 Playstation2

6月			
4	L2 Love X Loop	SLG	IDEA FACTORY
4	福音战士 序	AVG	NBGI
8	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
25	时运之鞭	AVG	IDEA FACTORY
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
16	职棒魂6	SPT	KONAMI
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	十字架与吸血鬼 恋与梦的狂想曲	AVG	COMPILE HEART
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	Canvas3 淡色的色粉画	AVG	GN Software
30	NUGA-CEL!	AVG	Idea Factory

NDS Nintendo Dual Screen

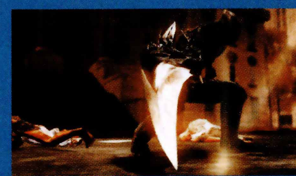
6月			
2	噩梦骑士	SRPG	Atlus
4	道具收集者 我们的科学和魔法的关系	RPG	5pb.
4	马内巴 1000万人的FX训练	ACT	元气
4	孙子兵法DS	AVG	Media5
11	★无限航路	ACT	SEGA
11	流行之神 都市怪异传说档案	AVG	日本一
11	魔女之路	AVG	tryfirst
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
18	多湖辉的头脑体操 第一集 解谜世界一周旅行	ETC	LEVEL5
18	游戏围棋 变得更强的围棋DS中级篇	TAB	EA
18	多湖辉的头脑体操 第二集 银河横断解谜	ETC	LEVEL5
18	格鲁格13档案 追寻G13	AVG	MMV
19	印第安纳琼斯与王之杖	AVG	LucasArts
23	女神异闻录 恶魔生存者	SRPG	Atlus
23	★变形金刚2	ACT	Activision
26	龙大全	ACT	Codemasters
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
2	大家的小画家	SLG	Taito
11	★勇者斗恶龙9 星空守望者	ARPG	SQUARE・ENIX
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
30	噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
30	心跳魔女PLUS	AVG	SNK Playmore

PSP Playstation Portable

6月			
4	西村京太郎旅行悬疑 凶恶的季节	AVG	MMV
4	福音战士 序	AVG	NBGI
11	新世纪EVA 钢铁的女朋友2nd 携带版	AVG	CyberFront
11	走自己坚信之路	ETC	FromSoftware
11	未成年雄谭 太阳与月亮的物语	RPG	Irem
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
18	Fate/无限代码 携带版	FTG	Capcom
18	枪声与钻石	AVG	SCE
19	印第安纳琼斯与王之杖	ACT	LucasArts
25	★瓦尔哈拉骑士2 战斗形态	ARPG	MMV
25	向这青空约定	AVG	play.tgl
25	欢迎光临Pia卡罗特 G.P学园公主 携带版	AVG	GN软件
25	德拉斯罗特 哈那哈那		DRAS
7月			
2	初音未来 女歌手计划	MUG	SEGA
2	★我的暑假4	AVG	SCE
16	伊苏1+2 历代记	ARPG	Falcom
20	装甲核心3 携带版	ACT	FromSoftware

PS3/360［虐杀原形］

扮演基因突变的超人，在地狱化的城市中尽情屠杀，就是这部《虐杀原形》的主旨。游戏的舞台是现实中的美国纽约，因为一场突如其来的传染病，整座城市被病毒感染的怪物所占据，这种病毒会让人类丧失人性，并拥有异化的能力，变成凶残的异形。在病毒逐渐扩散的情况下，政府封锁了城市，并派遣军队前往歼灭异形，而我们的主人公，也拥有病毒的强大力量，但却保持着自己的意识，面对怪物和军队的两方围剿，玩家要依靠自己的力量活下去，并找出这起事件的幕后黑手，找寻自己的生存目标。



Wii［弘光幻想曲］

Wii上值得期待的第三方游戏着实不多，这款《弘光幻想曲》应该可以小小满足一下你的愿望。游戏的前作就是NDS颇受好评的《弘光之源》，新作仍由原班人马负责制作。游戏舞台为剑与魔法的幻想题材，因为浊龙带来的灾难，导致世界陷入了战乱之中。玩家扮演一名叫布莱特的佣兵，与神秘少女莉菲雅等人共同闯荡这战乱不堪的世界。游戏战斗采用三人一组的半即时制，依靠AP点数来分配行动规律。选择武器可以组合成花样繁多的连续技，消耗AP形成的特殊招式，以及魔光之力蕴涵的光召术来召唤魔兽。



NDS［无限航路］

比起游戏本身，这款作品的制作人要知名得多，原四叶草的顶梁柱，《铁骑》、《大神》的制作人稻叶敦志领衔，《恶魔猎人》制作人神谷英树协力，共同打造的《无限航路》，毫无疑问吸引了众多玩家的眼球。游戏是一款科幻题材的RPG，玩家扮演一名星际战舰的舰长，指挥舰队成员，与来自各种未知行星的敌人作战。游戏可以根据战舰的图纸来自由设计和改装战舰，将有超过150种以上的方案供玩家选择。此外，管理舰队成员的职务分配也是一项课题，身为指挥官知人善任才能无往不胜。



学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：本届E3的感受是？
本期问题策划：能量块



索饭的一次标志性胜利 BY:风林

这个标题肯定得罪人了，不过这不是俺要说的，我只是替平井一夫说出他最想说的而已，再声明不是俺说地。不过SONY部分的确给我带来了更多惊喜，尤其是上田文人的《最后的守护者》、山内一典的《GT赛车5》以及顽皮狗的《神秘海域2》，让本胖十足感受到了震撼。《战神3》本身是无须怀疑的神作。SONY成功的传达出了PS3和PSP在软件方面上的充实以及大作群的强大。当然，PS3确实也到了发力的时候，而她的朋友们也适时的给予了支持，《FF14在线》、《合金崛起/和平行者》等都带来了惊喜。这才是SONY发布会应该有的表现。微软那边也不差，微软表现的热点过多集中在传闻的验证上，当然，让我这HALO饭非常开心的自然是两部作品的公开。不过360软件阵容大多可以在年内玩到，倒是比PS3那边好上一些。



任天堂方面则跟去年差不多，惊喜不大，或许这是胜利者才有资格摆的谱。但是，创新——这个任天堂常常挂在嘴边的词，在本届E3上却感受不到。我可能真是老了。

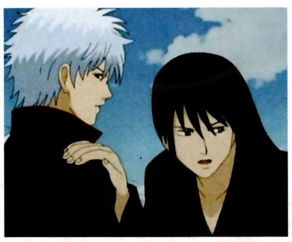


拍肩、劈腿、合金装备 BY:北斗

这届E3虽然没有特别重磅的新闻爆料，不过可说的事还真是不少，例如小岛的拍肩。

其实MGS系列登陆XBOX360平台，至少在北斗个人看来，其实早已是意料之中的形式，关键是何时、以何种形式推出。之前的估计是将MGS4原封不动的移植到360上或是以“加强版”的形式推出，实在是没想到会是一款全新的作品。《合金装备 崛起》，以雷电为主角，虽然具体的内容、系统、发售日等等情报完全都还是一无所知，也算得上是颇具诚意了。

最为难能可贵的是，小岛好歹算是真正信守了自己“合金装备4的PS3独占”诺言。其实看一眼KONAMI去年的财务报表，要不是MGS4全球销量四百多万份的佳绩，科社绝对会死得很难看。也正因为如此，小岛和MGS中



流砥柱的作用就更加凸显出来，所以才有了小岛再次金盆洗手而不能、MGS完结篇而不完的情况。MGS需要小岛，MGS迷们需要小岛，KONAMI更需要小岛。

当然，《合金装备 崛起》并非是360独占，而是360、PS3跨平台作品。既便如此，对微软和360玩家们而言也已经非常满足了，咱不贪心。



两家火并，一家看戏 BY:翅膀

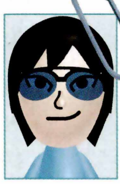
拍肩，拍肩，还用说吗，这次E3印象最深的就是小岛从美国人身后闪过的那一刻，小岛拍肩，这个之前设想了无数次的“可能”，一刹那变成了“已经”，实在是太神奇了！去年和田洋一拍肩的一幕会发生在小岛身上，必须要感叹微软的强大。还有那个无敌的未来系体感，初看还以为我飞到了10年后的世界，原来所谓高科技就是这样的，Wii真的可以回家抱孩子了。《求生之路2》的公布很意外，竟然如此之快，心痒啊心痒。

SONY那边，基本都是意料之中的东西，MMO的FF14到是很让人吃惊，13还在娘胎里14居然就拿了出来，估计也就SE能干出这种事，船长、ICO、战神、GT这些都是已经知道的，要说爆料，也就是PSP GO了，不过被之前泄露的消息冲淡了。至于任天堂，对不起我实在找不出什么可说的。

要给这次三家打分，微软我给10分，SONY给8分，任天堂给3分，很客观，真的很客观，一句话，微软索尼都是好样的。



↑《求生之路2》实在是太期待了！



SONY这次可是拼了老命了！ BY:七曜

6月3日凌晨，坚持没睡觉等到2点在网上看索尼发布会的视屏直播。我是KOEI无双饭，并非主机饭，对我来说哪款平台上有无双新作，我就支持。之前的任天堂发布会上没有《战国无双3》的新消息，虽然预料到了，不过还是有那么一点点的失落。2点索尼发布会自从“PSP GO”正式公布后，可以说对我有了刺激，毕竟掌机版的无双还是得指望PSP啊！如果出无双新作的同捆限定版，一定会买一台。毕竟之前推出《真・三国无双 联合突击》时没买psp3000的同捆版，这次如果再有机会一定不能错过！

在之后的MGS新作、FF13、FF14也都让人感觉到，这已经是索尼目前能够拿出的一个最强的软件阵容了。最让人感动的是发布会最后的10分钟，《最后的守护神》、《GT5》和《战神3》一齐登场，个人觉得这次索尼真是把老底都搬出来了。估计除了预留给TGS 2009的几个日式大作外，已经倾巢而出了。个人在观看了索尼的发布会后，觉得这次索尼已经很卖力了，如果非要挑点毛病的话，那就是没有公布《真・三国无双5 猛将传》，哈哈！不过koei今年下半年的无双新作还未公布，所以我安心等待！





无人拍肩的孤高王者 BY:猴子

最近“拍肩膀”似乎成为业界合作的一种标志了，不论是谁，只要是大人物，上了台拍了肩膀就成了A社与B社穿一条裤子的标志。与微软和索尼的发布会相比，任天堂没有拍任何人的肩膀，在发表会上也没有太多猛料爆出。因此一些人就欣喜若狂地认为任天堂的好日子终于快到头了。对于这种观点我觉得实在没有什么好说的。首先说说拍肩的含义是什么，说得宽容一点叫示好，说得刻薄一点叫奉承，总的说来职位一件事：利益。为了获得共同的利益，以前曾经不相往来的人也可以立刻变得亲密无间。但是拍肩这样的情况只发生在有求于人的时候，任天堂现在并不指着第三方为自己赚大钱，因此根本就没有拍肩的必要。而且它也不需要别人来拍自己的肩，有什么问题直接说就好了，能做就做，不能做就算，何必非得勾肩搭背不可呢？



话又说回来，任天堂在最近几年来一直维持成功者的姿态，但是缺乏新作也成为大家所担心的问题。不过目前无论马里奥还是赛尔达都有续篇推出，玩家们至少可以相信这些作品的质量。

06月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，180分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀　E3新作视频
最终幻想14（PS3）/战神3（PS3）/神秘海域2（PS3）/合金装备 和平行者（PSP）/忍者龙剑传 西格玛2（PS3）/猎天使魔女（PS3/360）/R.U.S.E（PS3/360）/天诛3（PSP）/但丁神曲（多平台）/迷你忍者（多平台）/质量效应2（360）/铁拳6（多平台）/蝙蝠侠 阿卡姆疯人院（PS3/360）/勇闯尸城2（360）/失落星球2（PS3/360）/忍者神龟（Xbox LIVE）/使命召唤现代战争2（PS3/360）/异形前传（PS3/360）/光环3 ODST（360）/更多精彩详见盘内……

火线点评　点评时下流行游戏软件
终结者4（多平台）//希魔复活（360）
中途岛战役 血战太平洋（PS3/360）



恶搞频道　奇思妙想大集合
FC《成龙踢馆》X完结篇，最新视频

怀旧达人影像　国内外高手挑战录像
FC《松鼠大作战》一控二，最速通关！

游戏天下事　小沛评论时下游戏话题
如何看待日式RPG游戏的没落？
日本青年玩家真的对游戏没爱了？

斗剧欣赏　国内外精彩游戏比赛
09斗剧《街头霸王4》五井店预选赛



格斗道场　格斗游戏技巧教学
《格斗之王12》全角色连续技教学

特别策划　各类游戏相关精彩内容
《生化危机》历代回顾特辑完结篇

60Min　超精彩！海量E3新作报道！史无前例，让你一次看过瘾！

E3已经过去了，本次的胜家显然是索尼，除了公布PSP GO这款新型号主机外，包括网络版的《最终幻想14》、PSP的《合金装备和平行者》、《生化危机》、《天诛3》，还有PS3的《神秘海域2》、《忍者龙剑传 西格玛2》、《战神3》等等。当然，微软和任天堂这次也给玩家们带来了一些不错的消息，总之，本届E3没有让人失望。既然E3如此精彩，本期的《电击收藏》自然也不敢怠慢。我们精选了近30个本次公开的新作视频，超长的时间，超多的数量，超级精彩，让大家不用去现场，也可以使精彩一个不落！



10Min　格斗大作降临之前的预热，KOF12全角色连续技教学！

《格斗之王12》的街机版早已经登场了，但可能是因为制作时间仓促，那里面的人物数量之少真的不像以往的风格，而且手感方面也不是非常令人满意。与前不久推出的《格斗之王2002UM》相比，似乎除了画面外还有着相当大的差距。如今《格斗之王12》的家用机版发售在即，不但增加了不少角色，估计在手感和平衡性上也会做出相应的调整，所以估计很多格斗迷们都在期盼着本作能早点发售。本期"格斗道场"栏目就为大家奉上《格斗之王12》的全角色连续技教学视频，希望对大家的预热练习有所帮助。



36Min　日式RPG已没落？解读日本青年玩家

现在的日式RPG真的面临没落吗？为什么日本青少年喜欢游戏的人越来越少了呢？这个问题是很多人都在考虑的，同时也是各大游戏厂商面临的挑战。本期"游戏天下事"，小沛和达人就要和大家说说这件事。看看到底是游戏真的出现下滑趋势，还是因为现代人可选择的娱乐方式太多造成的。您是不是也有自己的观点呢？那就一同来聊聊这个话题吧。



15Min　回首昔日的王者　感怀达人的神技

随着游戏的设计越来越自由化，像以往那种极限通关挑战也越来越难做了。因为很多游戏的完美并不在于快速通关，而是更注重于要素收集。回首以往，那些目标仅仅是到达终点的游戏越来越少了，不过还是有很多经典作品在老玩家的心中占据着不可替代的位置。本次我们就来回顾一下FC上的《松鼠大作战》，看达人是如何一人控制两个完成最速通关的。



20Min　《生化危机》全系列回顾！今回奉上揭秘历史的完结篇

《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过，绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品，更有很多玩家将其视为恐怖类型中首屈一指的经典！这个节目的内容非常丰富，我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料，包括其一开始的创意来源，吸收了哪些游戏的创意元素，以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。绝对是生化迷们不可错过的视频教课书！这个节目的内容非常丰富，经过数期的连载，我们这一次终于将为大家奉上该系列的完结篇。想要成为了解生化系列的达人吗？那就赶紧来看看吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


HALO
REACH
FALLS 2010